POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: L.A. NOIRE ★ BRINK ★ DARKSPORE ★ RED FACTION ARMAGEDDON ★ SOCOM: SPECIAL FORCES ★ PERSONA 3 ★ DEAD OR ALIVE DIMENSIONS ★ LEGO PIRATAS DEL CARIBE

MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MULTIPLATAFORMA

NÚMERO 33
JUNIO 2011

¡DEMENCIAL!
SORTEAMOS 2 HEADSET Y RATÓN WOW

MÁS JUEGOS...
- RAYMAN ORIGINS
- THE WITCHER 2
- SPIDER-MAN: EDGE OF TIME
- TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON
- DEUS EX HUMAN REVOLUTION
- DUKE NUKEN FOREVER
- DIRT 3
- PREY 2

EXCLUSIVA

ALICE MADNESS RETURNS

Bienvenido al país de las pesadillas

AVANCE

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

El RPG por excelencia vuelve más fuerte que nunca

¡AVANCE EXCLUSIVO!

FIFA 12

Probamos la nueva entrega del mejor simulador de fútbol del mundo



www.marcaplayer.com



TEAM BONDI
SYDNEY · AUSTRALIA



PS3





XBOX 360.
XBOX LIVE





CONGRATULATIONS!
WHOPPER COMPLETE



El Sabor es el King℠

burgerking.es

MARCA player

ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (Marca Player TV)
- Chema Antón (Marca Player)
- *Juan García (Guías)*
- *José de la Fuente (Marca Player FM)*
- *David Navarro (Marcaplayer.com)*
- *Jaume Esteve (Marcaplayer.com)*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Alejandro Peña (Actualidad)
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- Sara Borondo (Reportajes)
- Javier Artero
- David Caballero
- Néstor Parrondo
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Pablo Juanarena
- José Luis Villalobos

DISEÑO
- Sol García (Maquetación)
- *Duardo* (Diseño Original Marca Player, Diseño Portada, Guías, Responsable PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez (Edición)
- Sol García (Cierre)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Emilia Salvador/Matteo Gobbo. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Editorial

EL ATAQUE A PSN NOS TOCA A TODOS MUY DE CERCA



> *David Sanz*
Director Marca Player

A ESTAS ALTURAS DE LA película, todos vosotros sabéis cómo están las cosas en lo que se refiere al ataque que ha comprometido más de 100 millones de cuentas de Playstation Network a nivel mundial. Al cierre de este número -13 de Mayo-, Sony aun no ha confirmado fecha exacta de la reapertura del servicio porque, según fuentes de la compañía nipona, están trabajando y testeando los sistemas de seguridad. Las últimas noticias apuntan al 31 de mayo como posible fecha de reanudación, pero desde Sony no se quiere confirmar este hecho.

Hay muchos críticos que se han echado al cuello de Sony porque -dicen- está tardando bastante en responder al ataque sufrido por los hackers. Otros afirman que al menos está poniendo todo su esfuerzo en reforzar la seguridad del sistema de cara a mantener protegidos los datos personales y de facturación de los usuarios.

Mientras todo esto tiene de uñas a todos los jugadores de PlayStation Network, Nintendo y Microsoft cruzan los dedos para que no les toque tener que enfrentarse a los hackers.

Los de Redmond, por ejemplo, tuvieron que reconocer también hace pocas semanas que existían riesgos de seguridad en partidas online de *Modern Warfare 2*.

Pero más allá del golpe a PSN se vislumbra otro horizonte. Y no es otro que el de la desconfianza. Después de esto los jugadores tendrán muchos más reparos a la hora de introducir los datos de sus tarjetas de crédito en estos sistemas. Y es precisamente ahora cuando los tres grandes tienen que tranquilizar a la gente con pruebas, máxime cuando el futuro pasa por la distribución online de videojuegos -y con ella el pago de los mismos-.



¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A ***REVISTAS@UNIDADEDITORIAL.ES*** Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa >>
Entra en los sites de Marca Player.
¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en las páginas de la comunidad!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2011



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Mi madriguera tiene cuatro mil ventanas, para salir corriendo si me viene en gana..."
ME GUSTA: Se acerca el E3.
NO ME GUSTA: Que no voy.
JUEGO A: SBK 2011



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"No me da la vida. ¡No me da la vida!"
ME GUSTA: Mi Nintendo 3DS
NO ME GUSTA: Descubrir que los días no tienen 25 horas y ¡no me da tiempo de nada!
JUEGO A: WSOP All in!!



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"Espero que Gus encontrase la cabina de suicidio. Yo también quiero ser popular."
ME GUSTA: Pegar tiros.
NO ME GUSTA: Los jetas.
JUEGO A: L.A. Noire y Gears 3



David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"En The Old Republic seré Boba Fett, pero mucho más malo".
ME GUSTA: El calorcito.
NO ME GUSTA: El crack de PSN.
JUEGO A: L.A. Noire



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Voy a daros a todos lo que os merecéis un par de yoyas a cada uno".
ME GUSTA: El verano.
NO ME GUSTA: El invierno.
JUEGO: Los Sims: Medieval



Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

"Adoro el olor de la linotipia tempranito por la mañana..."
ME GUSTA: Parche 1.2 de Rift.
NO ME GUSTA: Que Tera Online no salga en español.
JUEGO A: BasketDudes



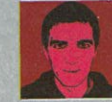
Sara Borondo
REPORTAJES



David Caballero
REVIEWS & REPORTAJES



Angel Llamas
REVIEWS



Néstor Parrondo
REVIEWS & REPORTAJES



Jaume Esteve
BLOG OFICIAL



Alejandro Peña
REVIEWS



Ángel Pedrero
REVIEWS



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS

EXCLUSIVA
ALICE MADNESS RETURNS

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER
TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE

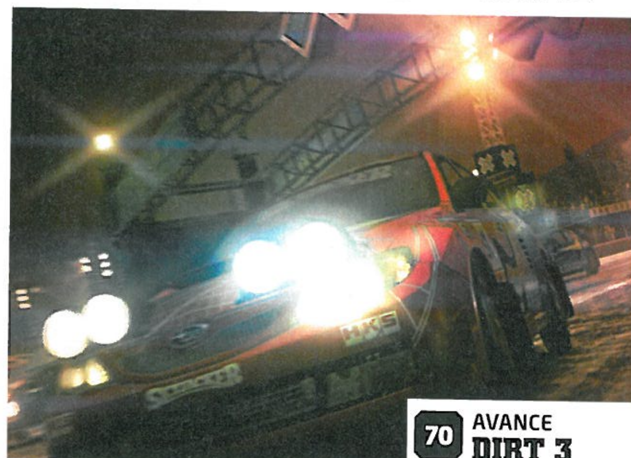






48 AVANCES
FIFA 12

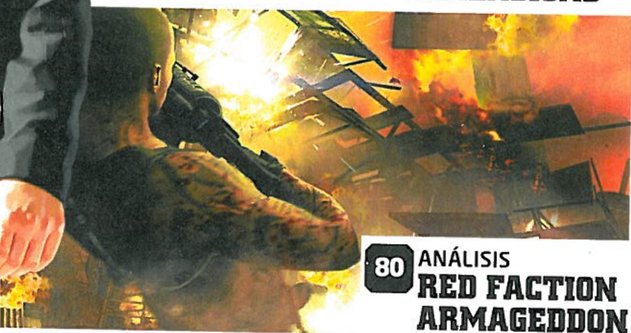




70 AVANCE
DIRT 3



86 ANÁLISIS
DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS



76 ANÁLISIS
L.A. NOIRE

80 ANÁLISIS
RED FACTION ARMAGEDDON

MARCA player

MARCA PLAYER Nº 33 JUNIO 2011

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

ALICE MADNESS RETURNS™

Las pesadillas no se han disipado, el sentimiento de culpa y la locura siguen golpeando a la pobre y dulce Alicia...

Once años en el mundo de los videojuegos son muchos años. Suficientes para que toda una nueva generación de jugadores no haya oído hablar, jamás, de un título como *American McGee's Alice*. Pero aquel juego de plataformas para PC se nos quedó grabado en la memoria a muchos. Ahora puede parecer algo no demasiado rompedor, pero en el año 2000, coger uno de los más famosos cuentos infantiles de todos los tiempos y transformarlo en una pesadilla interactiva de sangre, locura y destrucción... bueno, aquello sí era rompedor. Y es que la imagen que teníamos de Alicia en aquel entonces era aun la que nos dió Walt Disney en 1951. Pero McGee cambió para siempre esa imagen, la transformó en oscura, siniestra y hasta gótica... no en vano dicen que Burton se inspiró en ella para su versión de hace un año (mucho mas 'light', en todo caso).

El diseño de aquellos personajes siniestros, basados en los de la obra original, la historia macabra, el genial diseño de niveles... todo nos encantó. Lo suficiente para volver a disfrutarlo once años después... y lo podemos hacer, porque coincidiendo con el lanzamiento de su secuela, EA reedita este clásico en las plataformas descargables. Aunque si compras el nuevo juego lo conseguirás de regalo.

Por todo esto y por mucho más hace ya un par de años que venimos salibando ante las noticias que aproximaban el lanzamiento de una secuela. American McGee, con su equipo de desarrollo ubicado en la ciudad de Shangai, Spicy Horse, ha estado casi una década dándole forma a la continuación de la fantástica y desequilibrada historia de Alicia. Y tras saborear un buen número de horas de una beta del juego, en exclusiva, »


Por Gustavo Maeso

Una secuela que se ha hecho esperar más de una década. Jugamos en exclusiva las primeras horas del regreso de Alicia a sus peores pesadillas... es la hora del té, como siempre.



Plataformas adultas y complejas, combates sangrientos y duros

» en las oficinas de Electronic Arts, podemos decir que estamos ante uno de los juegos mejor acabados del año. Motivo por el cual hemos querido dedicar la portada de este número a la vuelta de Alicia al terrorífico, loco y grotesco País de las Maravillas.

Lo primero que nos ha llamado la atención de ***Alice Madness Returns*** es que el juego será lanzado en nuestro país con un impresionante doblaje al castellano. Nosotros tuvimos acceso a una versión casi completa y, aunque por motivos de contrato solo podemos desvelar aspectos que afectan a los primeros compases del juego, pudimos comprobar que se tratará de un título inusualmente largo para el género al que pertenece. Cuenta con seis enormes capítulos que pueden llevar más de 20 horas para su resolución (y eso en su dificultad media y sin llegar a completar todos los extras y objetivos secundarios).

Esta secuela comienza un año después de lo acontecido en el primer juego. Alicia salió del horfanato, pero todavía le atormenta el incendio que acabó con su familia. Para intentar recuperar los recuerdos de tan trágico suceso y así alejar las pesadillas está interna en un centro de acogida de jóvenes problemáticos de Londres, donde un doctor intenta recuperar sus recuerdos mediante hipnosis. Nada más comenzar a jugar podemos pasear por las calles de Londres y encontrarnos con personajes de todo tipo, muchos de ellos relacionados con nuestra vida y nuestro tormentoso pasado. Y es que el juego pasará de la consciencia (con niveles en la 'vida real') a la inconsciencia (con nuestras nuevas visitas al submundo). Pero en cualquiera de las dos realidades nuestro objetivo es el mismo: recobrar nuestros recuerdos y completar el puzle de nuestro pasado, averiguar quién provocó el incendio que mató a nuestra familia.

Por supuesto, la mayoría de la acción la desarrollaremos en el País de las Maravillas. Allí nos espera nuestro incansable compañero del primer juego: el Gato del Condado de Chester. Él volverá a darnos consejos para movernos por el submundo y es el primero en contarnos qué es lo que está ocurriendo en el País de las Maravillas. Todo está cambiando y este peculiar mundo se viene abajo, una nueva ley rige en el País y la Reina Roja tiene de nuevo algunos planes bastante preocupantes. "No he vuelto buscando pelea", le dice Alicia al sonriente y siniestro gato. "Pues es una lástima, porque hay una que te está buscando a ti", responde él.

Y eso es algo que comprobamos muy rápido. El juego vuelve a tomar la forma de un título de acción en »



▲▲ **Vestuario**
En cada nivel, Alicia muestra un traje diferente. Aquí luce un genial vestido en su versión más gótica y dura. Esta Alicia nos da mucho miedo.



▼▼

▲▲ **Los soldados de la Reina Roja** son unas cartas con un aspecto bastante más siniestro que en las clásicas ilustraciones de Tenniel.

Alice, la primera pesadilla

El juego original será reeditado para su descarga y gratuito para todos los que adquieran la segunda parte

Hace ya casi once años que salió a la venta, solo para PC, el primer juego, titulado *American McGee's Alice*. Electronic Arts fue también la compañía que se encargó de editarlo, y de aquel lanzamiento nos queda una anécdota que tiene que ver con la portada del mismo. En el diseño original de aquella portada Alicia tenía un cuchillo en la mano, pero al final, en la que llegó a las tiendas tenía un bastón de hielo (en otra versión era una baraja de cartas). Unos dicen que fue por las quejas de algunos consumidores, aunque el propio McGee apunta a las reservas de la propia EA ante una imagen de Alicia tan 'brutal' y negativa. En todo caso, parece que la portada de esta segunda entrega, con Alicia empuñando un cuchillo de carnicero con una hoja de ocho dedos, es toda una venganza por aquella afrenta. El juego original se ha convertido en un clásico y nos contaba la historia de Alicia tras los hechos narrados en las novelas de Lewis Carroll: el incendio en la casa de los Liddle, la muerte de la familia de Alicia y su estancia en el internado... Diez años después, el Conejo Blanco volvía a reclamar a Alicia para que volviera, aunque ahora las cosas habían cambiado, a peor....



Concurso

15 ALICE Madness Returns

5 de PS3 + 5 de Xbox 360 + 5 de PC

*ve a la página 42



Alice Madness Returns es todo un espectáculo visual

▲▲ Alicia sangrienta
Esta nueva Alicia no tiene nada de dulce. Tendremos aliados y enemigos entre lo personajes clásicos. Aprende quién es quién a golpe de cuchillo.



» tercera persona, donde las plataformas tienen un protagonismo casi total. Pero estas platafromas 3D son muchas, variadas, entretenidas y complejas como hacía mucho que no nos encontrábamos. La imaginería del País de las Maravillas es ideal para crear las plataformas más locas que puedas imaginar: caminos invisibles, puertas y cerraduras pequeñas o gigantes, válvulas, corrientes de aire, plantas vivas, insectos de todo tipo... El sueño de cualquier diseñador de niveles.

Y los movimientos que puede desplegar Alicia son geniales para superar todos los locos retos del terreno. Alicia puede saltar, realizar un doble salto en el aire las veces que quiera (para alcanzar mayores alturas) e incluso planear con su falda largas distancias; también puede hacerse pequeña (tras beber la poción indicada) o hacerse gigante según lo necesite; y hasta puede esquivar hacia cualquier dirección (desapareciendo y dejando tras de sí una nube de preciosas mariposas moradas). Este último movimiento es genial y se puede utilizar tanto para esquivar enemigos como para superar plataformas y mecanismos complicados. La combinación de todas las habilidades y movimientos de Alicia hacen que el juego tenga un profundidad bestial.

Pero las plataformas no son lo más duro del juego, sino que lo son los variados y locos enemigos que encontraremos. Los hay de todo tipo y para enfrentarnos a ellos podremos utilizar un buen número de armas. Al comienzo solo tendremos la Espada Vorpal (el cuchillo de carnicero) pero a medida que superemos niveles iremos recolectando y utilizando otras armas »

Nos resulta familiar, pero todo ha cambiado en el submundo

Entrevista: American McGee

"Alicia debe resolver un misterio sobre un asesinato"



▲▲ **Alicia crece** y destroza la casa del conejo blanco. En el juego, su habilidad para crecer también le proporcionará una ventaja notable.

Hemos tenido la suerte de entrevistar a American McGee, el visionario creador de *Alice*. Y esto es todo lo que nos ha contado:

> Marca Player: Han pasado once años desde el primer *Alice*. ¿Es ahora el momento adecuado para una secuela o es que no hubo manera de lanzarla antes?

> American McGee: Once años ha sido el tiempo justo. El necesario para que el estudio pudiera asumir el reto y para que el público pudiera crear suficiente entusiasmo y expectación. El tiempo también nos ha dado la oportunidad de escuchar a los fans de la primera entrega y entender a las cosas que les gustaban del primer juego.

> MP: La prensa y los aficionados tenemos un excelente recuerdo del primer juego, que se ha convertido en un clásico. ¿Este nuevo capítulo será fiel al juego original?

> AMG: *Madness Returns* ha tenido el lujo de poder escuchar a los aficionados (y a la prensa) sobre las cosas buenas del primer juego (y algunas otras cosas que no lo fueron tanto). Con ese conocimiento y con los avances en los métodos de diseño, la tecnología y la producción, creo que hemos sido capaces de desarrollar una secuela que debe superar todas las expectativas.

> MP: ¿Puedes hablarnos sobre la historia de esta secuela? ¿Dónde está Alicia, qué le ha pasado, qué les ha sucedido a los personajes?

> AMG: Este juego es una secuela de la narrativa de aquel primer título, lo que significa que da lugar tan solo un año después de que Alicia deje el asilo. Pero ella sigue sufriendo como consecuencia del incendio que mató a su familia y vive acosada por preguntas sobre esa fatídica noche. Alicia quiere descubrir los acontecimientos de esa noche y tratar de resolver de una vez por todas los misterios que la rodean. Esta historia es, en muchos aspectos, un misterio sobre un asesinato. Por lo tanto, permitirá a los jugadores interactuar con muchos de los personajes centrales de la historia, personajes importantes que rodearon aquel incendio y el tiempo de Alicia en el asilo.

> MP: ¿Crees que *Alice 2* solo será atractivo para los fans del primer juego o el título puede ser disfrutado también por nuevos jugadores?

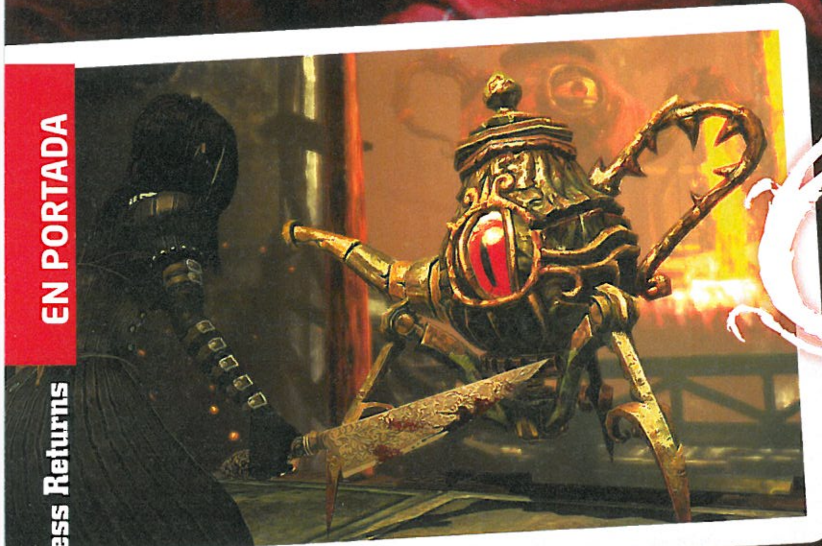
> AMG: Hay un público numeroso y apasionado que jugó y se enamoró del primer juego. Hemos comprobado que están deseando jugar a la secuela y creemos que estarán muy contentos con lo que hemos desarrollado para ellos. Pero también hemos tenido cuidado de incluir un montón de contenido para la gente que nunca ha jugado al primer juego, la historia y las pistas que les ayudarán a comprender a Alicia como personaje. Por supuesto, también hemos relanzando el juego original para que todos los fans puedan disfrutar de él.

> MP: ¿Cuál es el elemento más representativo del juego? La locura, la oscuridad, el miedo, sus plataformas, su acción...

> AMG: Al igual que en el primer juego, la secuela combina todos los elementos que has mencionado para ofrecer una experiencia de juego única y envolvente.







Alicia
...y su mundo

como el Molinillo de Pimienta (una especie de ametralladora), las Bombas de Relojería (un conejo blanco teledirigido que explota); el Caballito de Juguete (a modo de maza medieval) o el Cañón Tetera. Y lo mejor es que estas armas (que tiene varios movimientos cada una) se pueden ir mejorando a voluntad del jugador con un trabajado sistema de evolución. Para hacerlo hay que canjear las mejoras por dientes. Pero no te preocupes, todos los enemigos, al morir, dejan escapar dientes.

Los dientes no son lo único que podemos recolectar en el País de las Maravillas. Como buen plataformas, el juego tiene cientos de objetos coleccionables ocultos por los niveles: morritos pimentados, recuerdos recuperados (sobre el pasado de Alicia), caracolas, botellas o rosas para pintar de rojo. Y en medio de las espectaculares batallas donde nos rodean decenas de enemigos, Alicia, además de las armas y sus movimientos, tiene un as en la manga: el 'Modo Histeria'. Este modo solo puede activarse cuando la barra de vida está al mínimo. Aquí Alicia se vuelve totalmente desquiciada (da miedo) y causa mucho más daño a sus enemigos.

Y todo con un apartado gráfico impresionante y un diseño que solo ha podido salir de la cabeza de un montón de genios, algo locos, pero genios: el sombrerero, la liebre de marzo, el lirón, la falsa tortuga, la duquesa o la morsa y el carpintero. Todos dementes, como siempre, pero siniestros y con sus papeles tradicionales algo cambiados. ¿No te apetece bajar por el agujero de conejo a echar un vistazo a lo más profundo de tu locura?



El juego de DS
Inspirado en la adaptación de Tim Burton, es una aténtica obra maestra: por jugabilidad, niveles, diversión pero sobre todo, por su diseño y ambientación.

Lo más sorprendente del relato infantil más famoso de los dos últimos siglos es que surgió de forma completamente casual y espontánea. La tarde del 4 de julio de 1862, el matemático Charles Lutwidge Dodgson (conocido más tarde como Lewis Carroll) amenizó un caluroso paseo por el Támesis inventando un disparatado e inverosímil cuento a las hijas de unos amigos, las tres hermanas Liddell: Lorina Charlotte, Alice y Edith. Aquel cuento, que llamó 'Las aventuras subterráneas de Alicia' se transformó, en 1865, en el cuento 'Las aventuras de Alicia en el País de las maravillas', libro que Carroll dedicó a la pequeña Alice Liddell.

A partir de entonces, bueno, el resto es historia. El tremendo éxito del libro hizo que se tradujera a decenas de idiomas y que Carroll publicara, en 1871, su segunda parte: ' A través del espejo y lo que Alicia encontró allí'. Ambos libros están considerados obras maestras de la literatura y no solo por su interesante valor para un público infantil, sino para los lingüistas (está lleno de juegos de palabras, dobles sentidos y giros con muchas expresiones, el lenguaje y los sonidos, lo que hace que sea prácticamente intraducible del inglés), pero también para los matemáticos, los psicólogos, los musicos, los poetas o los artistas de todo tipo.

La obra es tan profunda, misteriosa, sorprendente y desquiciante que ha atraido e inspirado a múltiples artistas y se han reproducido y creado versiones a puñados. La primera adaptación que todos recordamos es la película de animación de Disney de 1951, una mezcla de los relatos de las dos novelas que, aunque divertida y entrañable, nos ha dado a todos una idea de Alicia bastante alejada de la original. Unas películas han querido ser más fieles a los libros y otras no tanto, como la última adaptación de Tim Burton, que mezcla escenas e inventa también una continuación a los relatos originales. En cuanto a videojuegos, tenemos que recomendar y, mucho, el 'Alicia en el País de las Maravillas de Tim Burton' que apareció el pasado año, acompañando al film, en versión DS. Una libre adaptación del mito que no se basa mucho en la película y que es una obra maestra en 2D.
Y si queréis seguir siendo inspirados por la dulce Alicia escuchad 'I am the walrus' de The Beatles, 'Sunshine' de Aerosmith, 'Tweedle Dee & Tweedle Dum' de Bob Dylan o el disco 'Eat Me Drink Me' de Marilyn Manson; buscar las ilustraciones que pintó Salvador Dalí sobre Alicia o leer el comic 'Lost Girls' de Alan Moore.





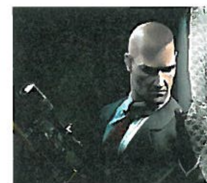


La historia de Alicia nos sigue fascinando a todos



COD:MODERN WARFARE 3 LLEGARÁ EN NOVIEMBRE

Aunque aún se le conoce como *Call of Duty: Project Colossus*, sabemos que será la tercera entrega de *Modern Warfare* y que saldrá a la venta en noviembre. En junio se conocerán mayores detalles sobre el juego.



HITMAN ABSOLUTION: REGRESA EL AGENTE 47

Square Enix ha hecho oficial el anuncio de la nueva iteración de la franquicia *Hitman*. El Agente 47 se ve traicionado por aquellos en quien confiaba y tendrá que superar la misión más peligrosa que ha tenido nunca.

EL CRACK DE PLAYSTATION NETWORK

PS3: CONQUISTADA POR LOS PIRATAS

Antes del cierre de esta revista, aún no se habían restablecido los servicios de PlayStation Network. ¿Será el 31 de mayo la gloriosa fecha definitiva?

Difícilmente hubieramos imaginado esta pasada Semana Santa que aquel aparente fallo efímero que saltaba al acceder a PlayStation Network y dejaba a millones de usuarios sin su más preciado entretenimiento doméstico acabaría adquiriendo una gravedad tal, como para salir en los más importantes noticiarios de todo el mundo.

Cuando los primeros rumores apuntaban a un posible ataque pirata perpetrado por el conocido grupo de hackers 'Anonymous', todos nos estremecimos y nos temimos lo peor. Muchos usuarios tenían al cuidado y confianza de Sony no solo sus datos personales, sino también otros tan relevantes como los de la tarjeta de crédito y cuentas del banco. En medio de todo este embrollo, y mientras los supuestos responsables desmentían los rumores, la compañía nipona publicaba en su blog oficial unas palabras que confirmaban los peores augurios: "A pesar de no haber evidencia de que los datos de tarjetas de crédito hayan sido obtenidos, no podemos negar esta posibilidad. Si has facilitado tus datos de tarjetas de crédito a través de PlayStation Network o Qriocity, debemos contemplar, por motivos de seguridad, la posibilidad de que el número de la tarjeta de crédito (no incluyendo el código de seguridad), y la fecha de expiración de la misma hayan sido también obtenidos."

Aunque se aseguró que antes del cierre de la presente revista los servicios de PlayStation Network y Qriocity estarían ya activos, lamentablemente esto no ha sido así. El segundo ataque, sufrido esta vez por Sony Online Entertaintment (SOE), ha obligado a la compañía a rectificar y anunciar nuevamente una fecha de restablecimiento que vuelve a retrasar el anhelado momento hasta el día 31 de mayo.

Así lo explicaba en el último comunicado el Director de Comunicación Corporativa y Medios Sociales de Sony, Patrick Seybold: "Hemos comenzado el proceso de restablecimiento del servicio mediante pruebas internas del nuevo servicio. El 31 de mayo es el día que se tiene como objetivo para la finalización de la restauración de todos los servicios de PSN." Seybol se disculpaba así del nuevo retraso: "Cuando ofrecimos la conferencia de prensa nos basamos en lo que sabíamos y, por tanto, esperábamos tener online los servicios en una semana."

Aún se desconoce la gravedad de las consecuencias de esta intrusión fraudulenta e ilegal, que ya ha sido calificada por muchos como el mayor fallo de seguridad de la historia de internet. Desde aquí solo esperamos que todo vuelva a su cauce lo antes posible. Puedes seguir la evolución del caso en *www.marcaplayer.com.* ■ **> *Por A. Peña***

CRONOLOGÍA DE UNA CATÁSTROFE

- 19 de abril: Detección de la intrusión por parte de Sony.
- 20 de abril: Suspensión de todos los servicios de red.
- 27 de abril: Sony confirma la gravedad de la intrusión.
- 30 de abril: Se anuncia la próxima recuperación del servicio.
- 6 de mayo: Se cancela la anunciada fecha de retorno.
- 9 de mayo: Se anuncia como fecha límite el 31 de mayo.
- 13 mayo: Cerramos la revista aún sin poder jugar.





PARTICIPA
Entra en los sites de Marca Player...

facebook
Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



BETA DE DIABLO III PARA EL TERCER TRIMESTRE

El esperadísimo juego de acción y rol aún no está confirmado para este 2011. Sin embargo, Blizzard ha anunciado que los aficionados podrán probar su versión beta durante el tercer trismestre.







KAZ HIRAI PRESENTABA SU flamante PS3 Slim convencido de la seguridad de su sistema.



TODOS LOS VIERNES, DE 23.30 A 0.00 HORAS EN RADIO MARCA

Recuerda que ahora puedes escuchar nuestro propio programa de radio, Marca Player FM, que se emitirá todos los viernes de 23.30 a 0.00 horas en Radio Marca. Junto al equipo liderado por José de la Fuente, os traemos la primera red social de videojuegos en la radio. El mismo grupo que dio vida al gran programa Blade FM os brindará con cada edición sus respectivos análisis de los últimos juegos del mercado, sus propios avances de los títulos que están por llegar (con intervenciones del equipo de redacción y colaboradores de la revista), así como las últimas noticias de impacto y las bandas sonoras más relevantes y que más han marcado a las generaciones de jugadores. Además, si por cualquier causa mayor te lo pierdes durante su emisión en Radio Marca, podrás escucharnos también cada lunes a través de nuestra página Web y nuestro espacio en Facebook, gracias al podcast que subiremos a las plataformas de iVoox e iTunes.

ESCÚCHALO EN:







iTunes

POWERED BY



ENTRA EN



LLÉVATE LOS VASOS DE LA LIGA CON TU MENÚ + 1 €



La franquicia Burger King ha lanzado una oferta ideal para los amantes del fútbol con la que te puedes llevar un vaso oficial de la Liga BBVA por solo 1 euro más con tu menú.



96.8	Alicante
90.9	Almadén de la Plata (Sevilla)
101.8	Almansa (Albacete)
99.5	Almería
89.1	Barcelona
106.2	Bilbao
90.4	Cáceres
101.6	Cádiz
105.5	Castellón
102.9	Córdoba
89.2	Coruña
104.5	Guadalajara
90.6	Hellín (Albacete)
97.7	Huelva
96.7	Ibiza
93.6	Lanzarote
88.2	Las Palmas
100.6	León
103.5	Madrid
94.6	Madrid Norte
94.2	Madrid Noroeste
92.7	Madrid Sur
96.9	Málaga
91.6	Mallorca
102.1	Menorca
89.3	Orense
98.8	Palencia
105.6	Pamplona
103.5	Pontevedra
104.6	Radio Aquí Toledo
90.6	Rioja
106.3	Rioja Baja
93.7	San Juan (Alicante)
94.1	San Sebastián
91.5	Santa Cruz de Tenerife
94.2	Santander
106.9	Sevilla
98.8	Solo Radio Cartagena
101.3	Solo Radio Cieza
104.2	Solo Radio Jumilla
88.9	Solo Radio Murcia
87.6	Solo Radio Noroeste Cehegín
90.0	Solo Radio Torrepacheco
97.7	Tenerife Norte
97.8	Tenerife Sur
101.9	Tortosa (Tarragona)
90.9	Valencia
101.5	Valladolid
101.9	Vigo
87.6	Zaragoza



LIBRO DE ARTE PARA HALO

Microsoft ha anunciado que con motivo del décimo aniversario de la franquicia pondrá a la venta el día 18 de octubre un libro de arte sobre el universo de *Halo*.



NUEVO MODO DE JUEGO EN SECTION 8

Los jugadores de *Section 8: Prejuice* han desbloqueado un nuevo modo de Asalto tras llegar al hito de 10 millones de muertes en el juego.

MICROSOFT IMPLEMENTARÁ SKYPE PARA SU XBOX 360

La compañía de Redmond ha cerrado un acuerdo con el servicio de telefonía a través de internet Skype, por una cantidad total de 8.500 millones de dólares. Microsoft ha confirmado que el servicio dará soporte para Xbox Live y también mediante Kinect.

NAMCO LEVEL UP

NAMCO SACA EN TODA LA ARTILL

La compañía nipona adelanta los nombres de los principales juegos que mostrará con más detalles en e protagonismo a *Ace Combat Assault Horizon*, *Soul Calibur V* y la película de animación de *Tekken*.

Namco Bandai celebró su propio E3 en Dubái a principios del mes de mayo, adelantándose a los anuncios de otros títulos de las principales compañías de videojuegos. La ciudad árabe fue elegida por contar con un nivel en el próximo juego de la franquicia *Ace Combat: Assault Horizon*, pero si hubo una sorpresa relacionada con esta serie fue el anuncio de una versión para 3DS. Sin enbargo, el anuncio que va a dar que hablar es el del desarrollo de *Soul Calibur V*, una nueva versión del clásico de lucha en el que intervienen armas y que, en esta ocasión, serán algo más cortas para conseguir una dinámica 'más ligera, fluida y elegante' como dijo su productor, Hisaharu Tago. *Tekken* tuvo su momento de gloria gracias a *Blood Vengeance*, la película de animación 3D, que verá la luz este verano, y en la que está interviniendo el propio Harada, alma de la saga, para evitar descalabros como la hollywoodiense adaptación anterior de la saga. Otros juegos, como *Bodycount*, *F1 2011*, *Inversion* (de los creadores de TimeShift), *Dragon Ball Game Project Age 2011*, *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Impact* o *Dark Souls* también pudieron verse y probarse durante el Level Up.

















23-S

F1 2011

Aunque no podemos dar detalles sobre la próxima versión *F1 2011*, lo que está claro es que el lanzamiento se hará a finales del mes de septiembre, el día 23. La otra gran noticia adelantada es que contará con versiones del juego para plataformas portátiles, tanto para 3DS como para NGP.

PSP

NARUTO

Namco Bandai sigue apostando por PSP y lo hace a través de una franquicia estrella, Naruto, que este verano verá el lanzamiento de *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Impact*, un título de acción y lucha que permitirá el juego cooperativo de un máximo de dos jugadores para enfrentarnos a hordas y grandes jefes finales.



7TH DRAGON CON SECUELA EN PSP

El exitoso *7th Dragon* de DS contará con secuela para PSP. Su título será *7th Dragon 2020*, y solo se conoce que saldrá en Japón este otoño de la mano de Sega.

DUBÁI
ERÍA

próximo E3 de junio y le cede todo el

Soul Calibur V
LA LUCHA POR UNA ESPADA

La saga de lucha *Soul Calibur* se enfrenta a un nuevo episodio, doce años después del primero de la serie, en el que contaremos con un nuevo héroe protagonista, Patroklos, hijo de Sophita Alexandra y que echará a Siegfried a un lado... Al menos en un principio. En esta nueva entrega, *Soul Calibur V* se convierte en un juego mucho más ligero, más fluido y más elegante en los movimientos.

Los motivos son estéticos y, también, responden a las necesidades que planteaban los problemas de 'lag' en el online, un apartado que quiere ser muy protagonista en esta nueva entrega. Hacer que las armas sean más cortas responde a este mismo motivo, pero también a una nueva historia que introduce a nuevos personajes y los enfrenta a otros clásicos.

Dragon Ball Game Project
NUEVO JUEGO DE DRAGON BALL

Otro de los anuncios, aunque no se dieron muchos detalles, fue el de 'Dragon Ball Game Project', un título previsto para finales de año en el que el estudio japonés Spike, responsable de la serie en los últimos tiempos, ha querido meter contenido de las películas, otros videojuegos y series de animación, así como mangas para crear un universo más potente que el que nunca antes se ha vivido en torno a un videojuego de Dragon Ball. Aún tendremos que esperar a finales de junio para ver el juego en movimiento durante la próxima Japan Expo de París, será entonces cuando veamos a qué se refieren con escenarios totalmente destructibles y jugabilidad renovada. Tendremos tiempo entonces de comprobar la profundidad del trabajo de Spike.



YA DISPONIBLE EL DLC DE CRYSIS 2

Bajo el nombre de *Retaliation*, el primer DLC de *Crysis 2* incorpora cuatro nuevos mapas multijugador y está disponible para su descarga desde el pasado 17 de mayo.



SOUL CALIBUR V: PRIMEROS DATOS

SCV tendrá mayor velocidad de combate y mejor respuesta. La historia tendrá lugar 17 años después que *SCIV*, con nuevo protagonista: el hijo de Sophita.

REMEDY CONFIRMA NUEVA ENTREGA DE ALAN WAKE

Aunque los rumores eran cada vez más evidentes, por fin Remedy lo ha confirmado. Sin embargo, no han querido dar más detalles, salvo que el título no será una secuela del original, ni tampoco un DLC. Asimismo, han mencionado este otoño como posible fecha de salida.

MARCATRACKS

PRUEBA LOS CIRCUITOS ANTES QUE ALONSO

MarcaTracks es un sencillo pero completo simulador de Fórmula 1 que te permite probar los circuitos antes del día del Gran Premio.

Si quieres sentirte como un auténtico piloto de Fórmula 1, recorriendo todos los circuitos a tu ritmo, analizando cada recodo, cada trazada, buscando tus límites curva tras curva. Nuestros compañeros de *MarcaTracks* han desarrollado un fantástico juego, que puedes ejecutar simplemente instalando 'Flash' en tu navegador Web, sin más requirimientos que tu pericia al volante. Pon a prueba tu habilidad y trata de completar una vuelta perfecta.

Su funcionamiento es muy sencillo: a lo largo de cada semana de Gran Premio se activará el circuito correspondiente para que lo recorras y experimentes de primera mano la dificultad de los trazados que los mejores pilotos del mundo tienen que afrontar. Un simulador que te pondrá a los mandos de un bólido virtual, desde espectaculares cámaras con tomas una desde dentro y otra cenital, y en el que podrás compartir tus tiempos para así competir por la mejor marca de todos los participantes a través de internet. Nunca antes en la red has podido conocer, disfrutar e interactuar con los circuitos de la temporada 2011 como te los ofrece *MarcaTracks*. Entra ya en ***www.marca.com/multimedia/marca-tracks/ES/*** y toma el asfalto. ■





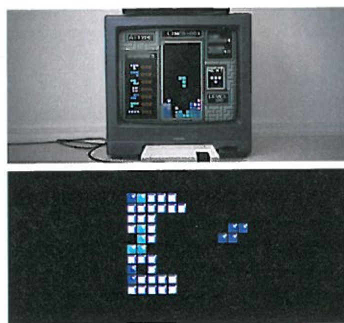
Un fácil manejo mediante las flechas para girar, acelerar y frenar. Y los números para cambiar entre las cámaras.

El 'indie' del mes

FIRST PERSON SHOOTER

Por la primera pantalla te puede parecer que este juego es un *Tetris* normal. La finalidad es la misma, encajar piezas en los huecos que puedas para conseguir hacer líneas. El problema está en que cuando tienes que girar una figura no se moverá ella, sino que lo hará toda la pantalla. En un instante te encontrarás bajando las figuras hacia izquierda, arriba o derecha, moviendo la cabeza como un loco a los lados para tomar referencias y saber dónde leches tienes que encajarlas. Existen dos modos, el normal, el de la captura de arriba y el 'night mode', abajo, en el que solo verás las figuras, sin ningún tipo de referencia externa. Algo tan sencillo como un cambio de concepto puede hacer que un título tan clásico como *Tetris* sea algo novedoso.

> ***www.firstpersontetris.com***







DARK SOULS A LA VENTA EN OCTUBRE

From Software ha anunciado que la secuela de *Demon's Souls*, titulada *Dark Souls*, se pondrá a la venta en octubre de este año para PlayStation 3 y Xbox 360.



MODELO DE PAGO PAYPAL Y NUEVO FORMATO DE DISCO PARA XBOX 360

La llamada actualización de primavera para la consola de sobremesa de Microsoft, ya disponible, trae consigo importantes novedades entre las que destaca la posibilidad de realizar nuestros pagos mediante el sistema internacional de PayPal, así como el soporte para los nuevos formatos de disco que se lanzarán próximamente.

III CAMPEONATO DE PINBALL DE MADRID

RESISTIENDO AL TIRÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

Asistimos a la 3ª Edición del Campeonato de Pinball de Madrid. Un gran mundillo ensombrecido por el auge de los videojuegos.

Durante los pasados días 7 y 8 de mayo se celebró en el barrio madrileño de Vallecas la III Edición del Campeonato de pinballs de Madrid (TMAP). Todo un fenómeno lúdico que entretuvo a generaciones enteras de personas en todo el mundo, y que tuvo su máximo esplendor durante la década de los 70, hasta que aparecieron los videojuegos. Sin embargo, a pesar de encontrarnos en mitad del tsunami diario de las nuevas tecnologías, provocado por la era digital, aún persisten aquellos románticos de un entretenimiento que llegó a ser polémico e incluso a prohibirse en sus inicios; pero que, como ocurrió con los videojuegos, se acabó por alabar y hasta recomendar como una forma de ocio totalmente saludable. Cada año se celebran en todo el mundo distintos torneos, siendo los más importantes centralizados y puntuados por organizaciones nacionales y continentales que, a su vez, forman parte y remiten sus resultados a la IFPA (International Flipper Pinball Association). Esta asociación es la encargada de actualizar y publicar la clasificación mundial en la página www.*pinballrankings.com*, al estilo de la ATP.

El TMAP, apadrinado por la web española petacos.com, es considerado el más importante y prestigioso torneo de nuestro país. En su tercer año ya ha reunido a algunos de los jugadores mejor situados en el ranking mundial, provenientes de países como Italia, Holanda, o U.K.

El que fuera el organizador del primer campeonato de Madrid, Fernando Beltrán, nos comentaba los requisitos para participar: "El cupo de este año ha sido de 80 plazas, de las cuales 10 eran accesibles para cualquier persona, el resto eran para los mejores posicionados del ranking." Como colofón, Fernando nos adelantaba: "el año que viene, el Campeonato Europeo se hará en España, posiblemente en el mes de mayo, y en el matadero de Madrid". ■ > *Por Alejandro Peña*



Para participar en los distintos torneos de nuestro país permaneced atentos a la web de Petacos.com



Máquinas como esta recuerdan las sinergias que siempre se establecían con los videojuegos.



El Torneo se divide en dos modalidades. Eléctricas (modernas), o electromecánicas (clásicas).



DETALLADOS LOS CONTENIDOS DE LA PRIMERA ACTUALIZACIÓN DE 3DS

La revista Famitsu ha filtrado los contenidos de la actualización prevista para el 7 de junio. Se espera que en occidente no varíen demasiado. Destacan *Mega Man Legends 3 Prototype*, *Petitcom*, importar datos de DSi a 3DS y las consolas virtuales de GameBoy, Game Gear, GameBoy Color y TurboGrafx 16 con varios de sus mejores y clásicos juegos.



SE ANUNCIA DRAGON QUEST COLLECTION

Square Enix ha anunciado que con motivo del 25 aniversario de la saga de rol *Dragon Quest*, van a lanzar un recopilatorio que incluirá cinco juegos de la serie, y que se estrenará en Wii a lo largo de este año.

ENTREVISTA

Kevin Martens

"Tres mercenarios en total con lore propio para Diablo III"

Nos reunimos con el diseñador jefe de contenidos de Diablo III, Kevin Martens y nos desveló todo lo que querías saber, fichas incluidas de los nuevos mercenarios del título de Blizzard.

TANTO ES ASÍ QUE AHORA SON SÓLO TRES. Pero eso sí, tendrán sus propias líneas de misiones, niveles, personalización y un Lore muy complejo que conectará con la historia principal del desarrollo del juego.

› ¿Qué nos puede contar de los Mercenarios en el próximo Diablo III?.

› Sí, tenemos muchas novedades y te voy a explicar un poco qué son los Mercenarios. Tenemos tres Mercenarios que son el Templario, perteneciente a la orden de los caballeros, dedicados en erradicar a los demonios y al mal de la tierra pero también a potenciar su propia salud y poder. El nombre de esta unidad templaria es Cormack y es una unidad de fuerzas especiales, como una Delta Force. Los Templarios aparecen en Misiones sobre cuestiones sagradas, las 'Holy Tons' están relacionadas con una profecía del fin del mundo relacionada con el Lore de Diablo I. Tiene sus propias motivaciones para unirse a los templarios. La otra unidad es el Scoundler o Bribón, su nombre es Lyndon y es un miembro del gremio de ladrones de Kingsport caído en desgracia y que cuando lo encuentras, están intentando asesinarle. Se une a ti para buscar tesoros. Es habilidoso y usa una ballesta.

Finalmente tenemos a la Encantadora, Eirena, que tiene un objetivo enigmático para salvar el mundo, busca a sus otras hermanas y te sigue porque encajas dentro de una profecía sobre su búsqueda. Y estos son todos los mercenarios que puedes encontrarte en Diablo III.

› ¿En cuanto a sus características y especificaciones?.

» Todos los mercenarios tienen 12 habilidades que el jugador puede gestionar como quiera. Hay cuatro grupos en el árbol y pueden evolucionar a niveles avanzados según nuestras preferencias. Por ejemplo, en el Scaundler, podemos decidir mejorar la habilidad de ballesta para un mayor daño o repartirlo o puedes mejorar los venenos. Esto le da un componente más táctico al uso de los Mercenarios. Si juegas con un rango, puedes usar el Templario, subirle la Defensa y ciertos elementos de Resistencia y utilizarle como un tanque. Igual que el Scoundler puede ejercer más como el típico 'support' o apoyo, etc.

› La historia de cada uno parece también mucho más cuidada.

» Sí, el componente narrativo es muy importante. Hay cientos y cientos de líneas para cada uno de interacciones, motivaciones, un razón de ser para lo que hacen y por qué están contigo. Se comportan de forma activa. Incluso interaccionan entre ellos. Creo que la experiencia de un jugador se enriquece mucho así. ■

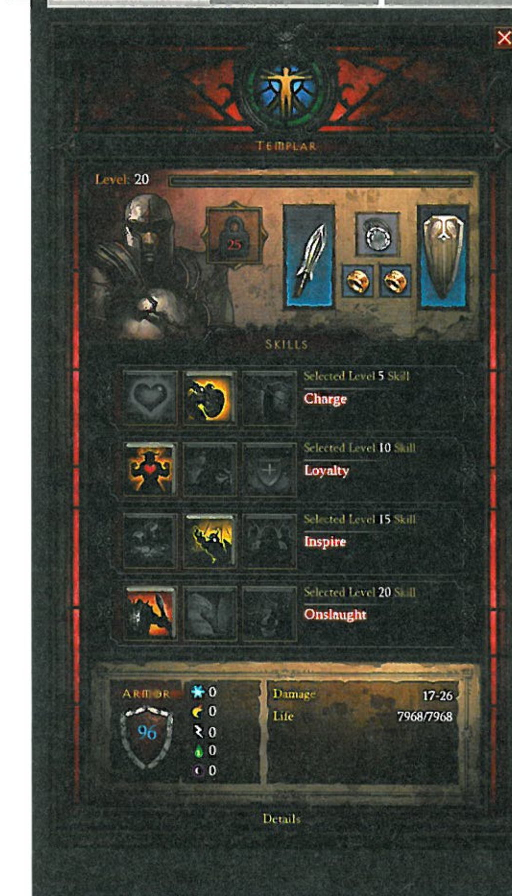
Kevin Martens, Diseñador Jefe de Contenidos...

Sobre Diablo III

"Tanto la cuestión táctica como narrativa ha sido muy potenciada en los mercenarios de Diablo III"



El Templario



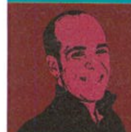


FECHADO EL SEGUNDO DLC DE NEW VEGAS

Titulado *Honest Hearts*, el segundo contenido descargable para *Fallout: New Vegas* aparecerá en Xbox Live y Steam el 17 de mayo, y en PSN tan pronto como se solucionen sus problemas de seguridad.

SEGA LANZARÁ CRUSH3D EL 9 DE SEPTIEMBRE

El puzle que vio la luz en 2007 para PSP, tendrá nueva entrega el 9 de septiembre según ha confirmado Sega. Contará con nuevos escenarios, distintos personajes y un original sistema de pistas.



GAMETHEORY

Scott Steinberg
Game Industry TV

Nuevo Video Show: 'Dos Pueden Jugar'

Todos nos preguntamos como los programas de TV sobre videojuegos consiguen realizarse. Pero es simple. Empiezan con un concepto original, un guión y un capítulo de prueba conocido como 'piloto'. Pero, en ocasiones, los valientes capitanes de nuestra producción Game Industry TV no temen volar felizmente y a ciegas, solo para ver lo estimulante y/o horrible que un viaje no planificado puede llegar a ser, o qué agujeros pueden aparecer de repente.

Tal fue el caso cuando asumimos el riesgo y rápidamente lanzamos juntos el pequeño teaser tráiler de nuestro nuevo 'talk show', el cual enfrenta a dos de las luminarias más importantes del sector en un acalorado debate. Aunque el video no estaba editado como aparecerá en su presentación final, por lo menos ofreció un vistazo de lo que esta serie será en el futuro, al menos por la pura curiosidad.

El vídeo, que está protagonizado por el creador de Ultima Richard Garriott, y el cofundador de Naughty Dog Jason Rubin, los muestra argumentando lo lejos que ha llegado la industria del videojuego, y la distancia que tiene aún por recorrer. Además, ofrece una perspectiva fascinante sobre hasta qué punto el arte y los negocios basados en el diseño de videojuegos han cambiado en las últimas cuatro décadas.

Desde los días de los discos flexibles y los ordenadores Apple II, hasta el maravilloso mundo actual de las redes sociales, las aplicaciones de iPhone, los juegos 'Free2Play' y la distribución digital. Aseguraos de sintonizarlo y disfrutar del video, pues ofrece una gran manera de observar como dos de las mentes más brillantes del sector miran atrás a sus respectivas historias tro de este negocio.



La Encantadora

El Bribón







STREET FIGHTER X TEKKEN LLEGARÁ ANTES DE ABRIL DE 2012

Capcom ha publicado un documento con las ventas estimadas para antes de marzo de 2012. En el mismo se desprende de forma indirecta que el esperado 'crossover' *Street Fighter X Tekken* llegará antes del mes de abril del mismo año. Para entonces, la compañía nipona prentende haber vendido ya 2 millones de copias.



EDITOR DE NIVELES PARA PORTAL 2

A través de Steam, los aficionados que lo deseen pueden descargar gratis la versión beta del *Portal 2 Authoring Tools*, una herramienta gratuita que permite crear tus propios mapas para un jugador o cooperativo.

PRE E3 2011

E3: LA HORA DEL CAFÉ

El mundo del videojuego está expectante ante la fecha señalada. La Feria E3 de este año promete brindarnos un torbellino de sorpresas. ¿Alguien dijo PlayStation 4?

El E3 (Electronic Entertaintment Expo) que se celebrará este año durante los días 5 y 9 de junio en Los Ángeles está, como todos sabréis, considerada como el más importante evento del sector de los videojuegos. Todos los medios sueñan con estar acreditados y poder asistir. Nosotros, como no podía ser menos, estaremos allí para traeros todas las novedades en el próximo número de nuestra revista. Pero, mientras tanto, hay mucha información relevante que ya ha salido a la luz y que merece la pena comentar.

Aunque en un principio parecía que Nintendo iba a llevarse todo el protagonismo tras confirmar el anuncio oficial de la conocida como 'Project Cafe', sucesora de Wii, en el evento, los recientes rumores surgidos que apuntaban a que PlayStation 4, o la nueva Xbox podrían ser presentados también en la feria le han restado algo de protagonismo. Sin embargo, esto son solo especulaciones que la mayoría considera estrategias de ambas compañías responsables para atraer hacia ellos la expectación generada por el anuncio de la gran 'N'.

En cuanto a los juegos, se espera que las grandes compañías den a conocer los primeros detalles y anuncios oficiales de grandes títulos para este año y los que vienen. Se lleva la palma *Call of Duty: Modern Warfare 3*, del que hasta ahora solo se conoce el nombre en clave: *Project Colossus*, pero que algunas tiendas ya lo sitúan a la venta el próximo 8 de noviembre. Otro que también puede hacer correr ríos de tinta es Hideo Kojima, pues la edición británica de PSM3 ha destapado que el diseñador tiene previsto realizar dos grandes anuncios durante la cita. También está por ver si finalmente Activison-Blizzard anuncia la fecha de salida de su esperado *Diablo III*... En fin, pónganse cómodos y disfruten, pero si queréis saber todo de primera mano, tendréis que esperar al próximo número de nuestra revista. ■ > *Por Alejandro Peña.*



"Project Cafe ofrecerá una nueva forma de jugar a las consolas en el hogar"
Satoru Iwata, Presidente de Nintendo.

"El maestro Hideo Kojima tiene algunos grandes anuncios para el E3 de junio"
Edición británica de la revista PSM3.

"No estaremos oficialmente en el E3 de este año"
Bungie a través de su web oficial.

PROJECT CAFE STREAM



LOS MOMENTOS MÁS ESPERADOS

CONFERENCIAS	DÍA	HORA
Microsoft	Lunes 6	18.00*
Electronic Arts	Lunes 6	21.30*
Ubisoft	Lunes 6	23.30*
Sony	Martes 7	02.00*
Nintendo	Martes 7	18.00*

(*) Hora peninsular GMT+1.



RE: THE MERCENARIES SALDRÁ EL 28 DE JUNIO

Capcom ha publicado, junto a un nuevo tráiler y nuevas imágenes, que *Resident Evil: The Mercenaries 3D* verá la luz en las tiendas el próximo 28 de junio para la nueva portátil 3DS de Nintendo.

BATTLEFIELD 3 DETALLA SU PACK DE MAPAS

Back to Karland será el primer pack de mapas de esta entrega. Será gratuito para los usuarios que reserven el juego, e incluirá cuatro mapas clásicos de *Battlefield 2* totalmente adaptados al motor Frostbite 2.

GAMELAB VII

UNA FERIA QUE NO PARA DE CRECER

Algunos de los más reputados profesionales del sector asistirán a la séptima edición de Gamelab. Un evento español referente en Europa.

La séptima Feria Internacional del Videojuego y el Ocio Interactivo (Gamelab) se celebrará en Barcelona durante los días 29 de junio y 1 de julio. El evento, que disfruta ya de plena madurez y se ha convertido en una de las más importantes citas del sector a nivel europeo, constará de tres días de conferencias, exhibiciones y actividades con la participación de las principales empresas y profesionales del cada vez mayor mundo del videojuego.

Personalidades de la talla de Cliff Bleszinski, director de diseño y creador de *Gears of War*, Trip Hawkins, fundador de EA y CEO de Digital Chocolat, o American McGee, responsable de titulos como los dos *Alice*, han confirmado su asistencia a la Feria. También destaca la visita de Louis Castle; el que fuera fundador de Westwood Studios (*Command & Conquer*), y actual Vicepresidente de Zynga (*Farmville*) es, además, uno de los principales colaboradores de Steven Spielberg en su afán por dar el gran salto a esta industria interactiva.

Además de contar con una zona destinada a la exhibición de las últimas novedades del mercado, esta edición estrena un espacio nuevo de contenidos, denominado Gamelab 360º, donde los diversos expertos internacionales debatirán sobre el nuevo panorama de negocio que el videojuego ha puesto de manifiesto en los últimos años.

No faltará la entrega de los Premios Nacionales Gamelab de la Industria del Videojuego, otorgados desde 2008, que distinguirán a los mejores trabajos desarrollados por los profesionales del sector en nuestro país durante el útlimo año. ■ > *Por Alejandro Peña*









GEEK GEEK

Gina Tost
Twitter @plastidecor

SEGUNDAS Y TERCERAS PARTES

Estas últimas semanas, repletas de grandes estrenos, han dejado mi consola con una enorme cola de juegos pendiente, pero me gustaría destacar dos en particular.

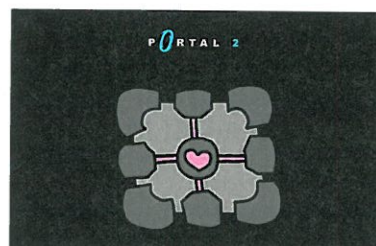
Portal 2 es quizás la segunda parte más excitante de un videojuego a la que haya podido jugar jamás. Podría haber sido un desastre o una simple ampliación de niveles, pero ha dado un giro de 180 grados a mis expectativas.

Cerrando las incógnitas de la primera parte, esta entrega añade otros elementos para interactuar con el entorno como geles, platos de fe o puentes de luz sólidos. Contamos con espacios mucho más abiertos y cantidad de juegos de luces y de ambientes diferentes que lo hacen mucho más accesible, acercándolo a un público más amplio.

Como punto negativo, los geles para transformar las características físicas del entorno, vendidos como la gran novedad, aparecen demasiado tarde en el juego dejando la sensación de que nos caerá un DLC como la copa de un pino. Y como parece que hacer un juego partiendo de cero no está de moda, os hablaré de la beta de *Gears of War 3*.

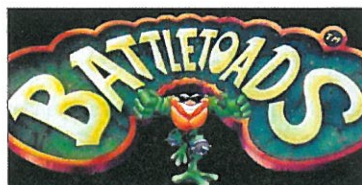
¿Alguien había dicho 'hype'? Pues lo han conseguido con la primera impresión: hallamos diferentes mapas y modalidades ya existentes en la segunda parte, pero con una mejorada calidad gráfica y conservando la magnífica jugabilidad previa.

Como el anterior, salió en 2009, te recomiendo que juegues un poco para desoxidar tus habilidades. Después de muchísimas muertes y un sentimiento de frustración deprimente, empezarás a subir en el ranking.



TOP5

Hay juegos que han acabado con mandos incrustados en la pared por su dificultad. Estos son los más votados en Facebook.



1 BATTLETOADS

VIGILA TUS ESPALDAS

Un beat 'em up muy original, nacido para combatir contra las *Tortugas Ninja*. Su dificultad radicaba en el fuego amigo del modo cooperativo, ya que era bastante complicado evitarlo. Además, había que reiniciar si alguno perdía todas sus vidas.

2 NINJA GAIDEN BLACK

PONTE LA PULSERA ROSA

Su creador, Tomonobu Itagaki, tachaba como 'nenazas' a aquellos que no pudieran pasarse el juego. Si no podías en la dificultad normal, la opción 'perro ninja' lo hacía más asequible, pero te hacía llevar una pulsera rosa. El hazmerreír.



3 MEGAMAN 9

UN REINICIO MUY ADICTIVO

La vuelta a los orígenes de *Megaman* supuso, como el resto de la franquicia, todo un reto para sus jugadores. Para superar cada nivel había que conocerse al dedillo los movimientos de los enemigos; un gran aliciente para los veteranos y todo un reto para los recién llegados.

4 CONTRA

DOS PUEDEN MÁS QUE UNO

Konami sacó allá por 1987 este título arcade que fue uno de los primeros en incluir un modo cooperativo para dos jugadores. Por este motivo creyeron factible aumentar la dificultad y llenar los niveles de balas letales para Bill Rizer.

5 S.GHOULS 'N GHOST

EL MIEDO A EMPEZAR

Aparecido en 1992 para SNES. La cantidad de enemigos que acechaban a Sir Arthur a los pocos segundos y los escasos 'checkpoints' de cada nivel hicieron volar más de un mando.



GOD OF WAR IV EN CAMINO PARA EL AÑO QUE VIENE

Las informaciones sobre *God of War IV* son cada vez mayores. El título se encuentra ya en desarrollo y saldrá en 2012. Lo que aun son rumores es que la salida en concreto sea en septiembre y que traiga modo multijugador.



NUEVA ENTREGA DE NARUTO PARA PSP

Namco ha anunciado que *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Impact* saldrá a la venta para PSP en septiembre de este mismo año. Será la última iteración antes de NGP.

DESDE LA RED

PELIGRO: IDEAS NUEVAS



Gamereactor

Por David Caballero

Redactor Jefe en www.gamereactor.es

"Prohibido hacer algo que no sean continuaciones. La regla decía 70-80% de secuelas, 20 % de juegos nuevos. Pero en la práctica, cualquier sugerencia para un juego nuevo era rechazada".

Esta regla interna funcionó en Capcom al principio de la presente generación. Lo confiesa el ahora independiente Keiji Inafune, uno de los líderes de la compañía durante un cuarto de siglo. En estas se encontraba la casa de Osaka, una compañía que, pese a tirar de su legado como todas, ha apostado por las novedades con bastante frecuencia.

¿Sorpresa? ¿Cuántas compañías seguirán reglas similares? ¿Cuántas ideas geniales se quedarán en eterno prototipo? Inafune, cabezón, presentó *Lost Planet* y *Dead Rising* y siguió trabajando en ellos tras el esperado rechazo. "Romper las reglas salvó a Capcom", o eso entiende el nipón después del éxito de dos nuevas franquicias por las que apostó todo.

El gesto de Inafune en una compañía del calibre de Capcom demuestra cómo las ideas saben buscarse la vida para equilibrar un poco la balanza con lo conocido. Este mismo año, si te fijas, está suponiendo una lección al respecto. Quizás por los años de experiencia de los estudios con las máquinas, porque el mercado lo pide a voces, porque los juegos descargables dan ejemplo o porque las compañías ya tienen muy claro cómo ordeñar las vacas anuales.

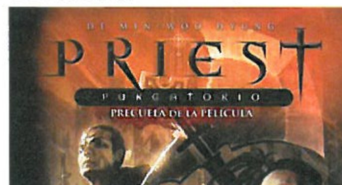
Por suerte, más allá de secuelas, 'reboots', 'remakes' y recopilaciones, aparecen juegos nuevos y de gran presupuesto como *Brink, Bulletstorm, L.A. Noire, Homefront, Dragon's Dogma, Child of Eden* o *Rage*. No tienen el camino andado de las marcas conocidas, pero andan nuevos caminos y aportan algo para todos.





Apaga la consola

CÓMIC YA A LA VENTA



PRIEST: PURGATORIO Nº1

Primera entrega que se posiciona como precuela oficial del film 'El Sicario de Dios' protagonizado por Paul Bettany y basado en la tira de cómic de Ming-Woo Hyung. Los vampiros se han multiplicado y solo los sacerdotes se interponen en su camino.

CINE ESTRENO 3 DE JUNIO



X-M: PRIMERA GENERACIÓN

El épico comienzo de la saga que revela la historia secreta de una serie de sucesos de fama mundial. Antes de que los mutantes se revelaran al mundo, y antes de que Charles Xavier y Eric Lensher (Magnetto) descubrieran sus poderes por primera vez.

NOVELA 27 DE MAYO



WOW: LA NOCHE DEL DRAGÓN

El oscuro legado de Grim Batol se remonta a las brumas del pasado de Azeroth. Malvados orcos utilizaron crías de la Reina Dragón como armas de guerra y, aunque unos héroes liberaron a los dragones, la montaña quedó maldita para siempre.

SANGRE DESPRECIO AMOR TEMOR ESPERANZA

Un tiempo de caos nunca antes descrito ha comenzado. Poderosas fuerzas chocan tras las escenas en una lucha por el poder y la influencia. Los Reinos del Norte movilizan sus ejércitos y los preparan para la guerra. Pero la marcha de los ejércitos no será suficiente para evitar la sangrienta conspiración. Alguien está cazando cabezas coronadas. Cada intento de asesinato intensifica el caos. La crueldad y la violencia se han convertido en el pan nuestro de cada día.

UNA PROFUNDA HISTORIA ADULTA NO LINEAL

UN ENORME MUNDO REAL PARA EXPLORAR

SISTEMA DE COMBATE TÁCTICO Y DINÁMICO

PANTALLAZO REAL DEL JUEGO

PANTALLAZO REAL DEL JUEGO

¿Te atreves a quedarte solo ante las poderosas fuerzas que están luchando por hacerse con el poder sobre los Reinos del Norte?

the-witcher2-game.com
thewitcher.com
namcobandaigames.eu

CONTENIDO PREMIUM, PRECIO STANDARD

- Un DVD con el juego.
- Un video sobre el making of.
- La banda sonora oficial.
- Una guía del juego.
- El manual oficial.
- Un panfleto y una moneda real del mundo del videojuego.
- El mapa del juego.
- Dos figuras de papel únicas.



THE WITCHER® 2
ASSASSINS OF KINGS

LANZAMIENTO 13 MAYO 2011

PRODUCCIÓN
CDPROJEKT



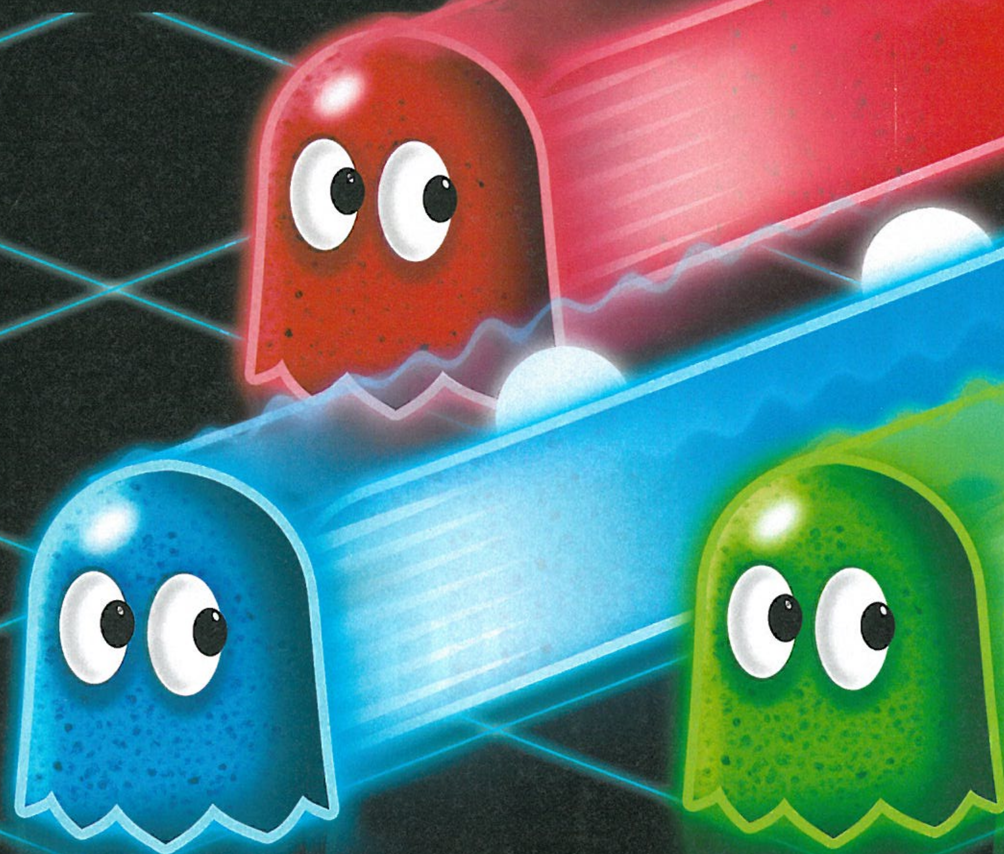
ATRAPADO EN LA REJILLA DE JUEGO

"Metal Slug es tan casual como Kinect Adventures".

EN estos tiempos en los que las compañías parecen haber descubierto, a base de millones y millones de **Brain Trainings** vendidos, que el dinero de verdad está en el mercado casual y no en los gráficos full HD, no puedo evitar pensar que estamos viviendo como jugadores una era postapocalíptica, una vuelta a los orígenes. Un reinicio como esos que están tan de moda en el cine últimamente. Pero un reinicio necesario: a la industria le hace falta un saneamiento de valores, un replanteamiento de objetivos.

Y es que, como bien apuntaba Speaker en el **AKB Podcast**, los recreativos fueron el primer mercado casual, algo que debería sacudir la mala fama que tiene ese mercado ¿Hay algo más mítico para un jugador treinteañero que las recreativas?¿Hay algo más casual que jugar partidas de 5 minutos? Por eso la segunda juventud que están viviendo los videojuegos retro, recuperándose géneros como los pasacalles, plataformas y shooters 2D, no es algo que deba extrañarnos: el movimiento casual engloba más cosas que los **Cooking Mama**. Bajo esa prenmisa, **Metal Slug** es tan casual como Kinect Adventures.

Recuerdo esas tardes mágicas en el salón recreativo del pueblo en las que todo era posible. Que el dueño del salón hubiera comprado esa máquina mágica de la que la última Hobby hypeaba o que el crack de turno se volviera a pasar con cinco duros el **Final Fight** mientras todos los chavales nos peleábamos por un sitio privilegiado a su lado para presenciar la gesta, cual tribuna del Camp Nou. Incluso una tarde cualquiera, al fin, podría hacerse realidad el sueño que me desvelaba por la noche: conseguir colocar mis iniciales en el ránking depuntuaciones de un arcade cualquiera.



Y es que el jugar en sí era casi lo de menos. Como ahora con Wii, Kinect, Move, 3DS y todas estas presuntas revoluciones. Al final lo que mola de verdad es ver al chulo de la clase fracasar estrepitosamente en cada partida o a tu tio convulsionándose intentando jugar al **Dance Revolution** tras ponerse tibio en la comida familiar. Ese es el auténtico espíritu casual y eso es para todos los públicos. El fallo en Matrix fue esa época en la que los juegos empezaban a abrir bocas por sus gráficos en detrimento de la jugabilidad. Neo Geo conectó ambas tendencias, pero hasta PlayStation las conversiones pixel perfect no dejaron de ser elitistas. Tuvo que ser Nintendo, el gigante que se mantuvo en la retaguardia durante generaciones, la que devolviera con Wii el orden natural de los videojuegos: la experiencia por encima de la parafernalia.

Todo está conectado. Así que la próxima vez que te metas con Nintendo recuerda que es la compañía que está liderando la Vuelta a los Orígenes a los videojuegos. Y en ese futuro, por pura inercia, igual sacarás partido a la tele full HD que te compraste hace 5 años. O no. Pero esa es otra historia.

@ABkristian

DATE UNA VUELTA EN TU LIGHT CYCLE POR
WWW.AKIHABARABLUES.COM

Akihabara Blues está formada por **Roswell** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla:
redaccion@akihabarablues.com

TERA: THE EXILED REALM OF ARBOREA

BERLÍN SE VISTE DE TERA

TERA
WWW.TERA-EUROPE.COM

TERA es un MMORPG donde podrás tomar parte en guerras épicas y proteger tu reino de amenazas de todo tipo.

Durante un evento espectacular en Berlín, centenares de medios especializados nos dimos cita para disfrutar de la presentación de *TERA*, que nos permitió charlar con sus desarrolladores y disfrutar de un buen rato in-game. Estas fueron nuestras impresiones.

TERA es un mundo visualmente increíble con una calidad gráfica que estará por encima de su competencia. Tendrás el control total de los ataques y el destino de tus enemigos. No más 'apuntar y clickear' y de juegos de combate a turnos.

En palabras de Daniel Ullrich (Frogster InTERActive CMO): "TERA es el lanzamiento más grande en la historia de Frogster en cuanto a MMOs de pago se refiere. Hemos reunido un gran equipo para TERA del que estoy muy orgulloso. Con su experiencia en la industria, tanto a nivel local como internacional, estoy seguro de que cuando llegue TERA, los jugadores estarán en las mejores manos, ya sea en temas de soporte, tecnología o en el área de comunidad".


ESTA CHICA SIGUIÓ DE fiesta con la prensa hasta altas horas. Los cuernos eran de pega.

El sistema innovador de combate de acción en TERA permite a los jugadores entrar en un mundo donde sus acciones, el trabajo en equipo, y su audaz experiencia en el combate - no las estadísticas- les darán una oportunidad de convertirse en verdaderos héroes.

En TERA, los jugadores tendrán un impacto directo en el mundo, dictando el flujo de la economía a través de un sistema político dinámico.

En palabras de Christian Witte, Lead Community Manager: "El sistema político es una de las principales





NO, NO ES LA sexta temporada de 'Perdidos', es que la presentación fue en un campo de fútbol playa.


LA PRESENTACIÓN CORRIÓ A cargo de los responsables de Frogster y BlueHole.

ORDER & CHAOS ONLINE LLEGA PARA IPHONE

Gameloft ha lanzado hace un par de semanas *Order & Chaos Online*, un impresionante y ambicioso MMORPG para iPhone/iPad/iPod Touch con un sistema de suscripciones para jugar (de solo 0,79 céntimos al mes).

ACTUALIZACIÓN 2.5 PARA AION

NCSoft ha anunciado que la actualización 2.5 de Aion llegará a Europa el próximo 25 de mayo. Entre sus novedades, una notable actualización gráfica, nuevas 'quests' e instancias, así como una mejora de la personalización.



SHARDS OF THE DREAMS EN ESPAÑA

Llega a nuestro país uno de los más completos y populares MMORPG basados en navegador. Ya puedes jugar gratis y sin necesidad de descargar nada en este interesante juego.
> **www.sodgame.es**

características de TERA. Los líderes de sus respectivas 'Guilds' tendrán la oportunidad de convertirse en líderes políticos de algunas regiones, lo cual puede suceder ya sea a través de JcJ o a través del voto. Como líder, el jugador podrá establecer impuestos, declarar o quitar el JcJ de ciertas áreas, usar una montura especial y mucho más. También la 'Guild' del líder seleccionado recibirá ciertas bonificaciones. De esta manera podemos asegurar que la 'Guild' en TERA apoya a su líder".

Los seguidores del juego aumentan constantemente, con la creación, inclusive, de un blog universal (disponible en múltiples lenguajes entre ellos el español, que se puede encontrar en www.TERA-affiliates.com) por los administradores de los 'fansite's europeos de TERA, con el fin de difundir la información del juego en el máximo de lenguas posibles.

Sobre esta iniciativa, opina Lee Dale, Community Manager: "Lo importante de la Comunidad de TERA en Europa es la absoluta dedicación de sus fans con el juego. Gran parte se planea en comunidad y llevan a cabo sus propios proyectos. Tenemos 'fansites', blogs, 'wikis' y mucho más. Tenemos una amplia gama lenguas y culturas, lo cual no ha sido un obstáculo para la formación de alianzas como la que vemos con TERA Europe Affiliates. Ser parte de esto y ver crecer a la comunidad es probablemente el aspecto más gratificante de mi trabajo".



ASÍ VISTO, PARECE EL sobrino peludo de David el Gnomo.



PUES SÍ, EN EL mundo de TERA las cosas también cuestan.

TERA, UN MMO DE NUEVA GENERACIÓN LLENO DE ACCIÓN SIN FACCIONES



SÍ AMIGOS, SIEMPRE QUE vemos un MMO en exclusiva, nos hacemos una diabla.

Finalmente, otro de los aspectos importantes de TERA serán los 'BAMs', monstruos de grandes dimensiones. Los 'Big Ass Monsters' merodean por el mundo de TERA dispuestos a plantear un verdadero desafío a los jugadores.

En palabras de Henning Schmid, Product Manager del juego: "Los 'BAMS' van a ser definitivamente un gran desafío para los jugadores. No solo vamos a ver BAMS al final de las mazmorras en forma de jefes, sino que van a estar rondando por todo el mundo abierto. Van a actuar de manera diferente en términos de inteligencia artificial, con ataques más diversos, hechizos, así como acciones defensivas. Si tienes la suerte de ocasionar una buena cantidad de daño a un 'BAM' vas a notar un cambio en su apariencia y que empezará a actuar de manera más agresiva".

La otra sorpresa que dejó la presentación fue que TERA será lanzado en Europa este mismo año con la última actualización coreana, titulada Dark Awakening, de la que opina Julie Jeong (Coordinator Product Management): "Nuevas y emocionantes características vienen con esta actualización: la más grande es la revelación del norte de Shara. Además de que el nivel máximo se incrementará y estarán disponibles para los jugadores más opciones de personalización".

TERA se podrá jugar también con mando, lo que permitirá a los jugadores llevar TERA a su sala de estar, para una experiencia tipo consola en un PC multimedia. Sobre esta característica, opina Lee Dale, Community Manager: "Se está ultimando la tecnología, pero estamos tratando de asegurarnos de que no existe una desventaja al utilizar un mando cuando se trata de combatir".

TERA estará disponible a lo largo de este año 2011 inicialmente en inglés, alemán y francés. Sobre los idiomas iniciales, Daniel Ullrich (Frogster InTERActive CMO) opina: "Lanzaremos TERA en Europa en tres diferentes idiomas. Desde luego que el español sería uno de los idiomas que nos gustaría tener después de terminar la configuración inicial del juego".

Por último, TERA adoptará el modelo de pago, que en palabras de Henning Schmid (Product Manager): "TERA se ideó desde cero para ser un MMORPG triple A, con un modelo de suscripción. Incluso en Corea, TERA es de pago, así que decidimos seguir el mismo camino para Europa. La decisión de mantener el modelo de pago, asegura que los jugadores de todo el mundo tendrán la misma experiencia con TERA: calidad e innovación, los requisitos para tener éxito dentro del mercado más competitivo".

■ *Por Néstor Torres - Admin de TERAHispano.com Fansite / Comunidad oficial de TERA Online en España*

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

NFS WORLD SE ACTUALIZA

El juego de conducción online basado en la franquicia de EA ha recibido una importante actualización que añade un nuevo modo: 'Team Scape'.
>world.needforspeed.com



COMIENZA LA BETA DE DRAKENSANG ONLINE

El MMO basado en la saga de Rol *Drakensang* ha entrado en su fase de beta cerrada. Se trata de un juego basado en navegador que muestra ya un gran aspecto. Os seguiremos contando.
>www.drakensangonline.com

BASKETDUDES

¿MMO Y DEPORTE? POSIBLE Y DIVERTIDO

De la mano de Bitoon Games, compañía formada por los creadores de Pocoyó, nos llega un MMO deportivo que apunta muy alto.

BasketDudes es un nuevo MMO free2play completamente gratuito, centrado en el baloncesto. Tenemos ante nosotros, básicamente un juego de estilo arcade y de control sencillo. *BasketDudes* se basa en moverte bien en el campo y buscarte un buen pase y tiro para superar al contrario, pero también está el componente RPG, es decir, nuestros jugadores mejoran y ganan experiencia por los partidos ganados. Después tenemos habilidades especiales que gastamos en ellos con los talentos obtenidos cada vez que nuestra cuenta sube de nivel. Estos talentos no son tan determinantes como las cartas, pero influyen en los partidos.

Las cartas son algo más propio del género MMO. En *BasketDudes* puedes comprar unos sobres o bien puedes 'lootear' unas cartas al jugar partidos que puedes usar una sola vez.

Para acabar con el toque RPG del juego, tenemos objetos como zapatillas, tatuajes o muñequeras que potenciarán el rendimiento de un jugador; mejorando su tiro, velocidad y/o defensa.

Además de los cinco jugadores con los que empezamos a disfrutar del título, podemos ir ampliando nuestra plantilla con nuevos baloncestistas que, al igual que los objetos anteriores, costarán dinero (ficticio o 'bitoons'). Por ende, según aumentemos nuestra plantilla mejor nos irá, ya que podremos dar descanso a nuestros titulares durante el periodo que veamos necesario.



EL ARTE Y GRAFISMO de BasketDudes es muy atractivo

Además podremos personalizar el equipo a nuestro gusto: podemos elegir entre cuatro alineaciones estándar: tiro y ataque; defensa o el juego interior, así como el quinteto equilibrado que potencia el juego en equipo o el 'playmaker' que se centra en la velocidad. Recuerda mucho a juegos como *Hattrick* o *Basket Manager* en esto.

Hemos encontrado algunos fallos, aunque están justificados por su carácter beta: presenta algunos saltos de lag. Y un punto positivo, un jugador en nivel 1 puede ganar a un nivel 8, solo depende de tu habilidad. No dejéis de apuntaros a la prueba beta. ■ *Por Edu López*



WIPE OUT!

Duardo
Director de mmogamer.es

MMOGAMER

¿ESTÁ WOW HERIDO DE MUERTE?

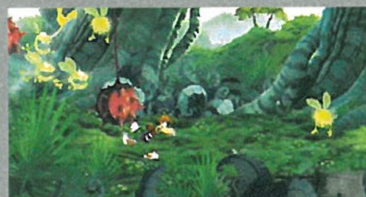
Los datos son los datos, y Mike Morhaime, Presidente de Blizzard, reconocía hace unos días que *World of Warcraft* había perdido más de medio millón de usuarios desde la salida de *Cataclysm*.

Lo cierto es que yo mismo apoyé sin fisuras los cambios que supuso *Cataclysm* y, a falta de profundizar en el parche 4.1 y en sus nuevas mazmorras, al llegar al nivel 85 todo vuelve a empezar: mazmorras normales hasta cierto nivel de objetos (ahora oficial y no como el GS), heroicas y luego raids para hacerse con los Tiers más molones. Y PvP.

Morhaime reconoce también que posiblemente el hecho de que ahora *WoW* es algo más fácil le haya contaminado del efecto *DC Universe Online* (sí, sí, ese de ¡Ya! ¿Y ahora qué?) y los jugadores más hardcore tengan ya el susodicho Tier de las raids heroicas de *Cataclysm*. O lo que puede ser peor: Que ya no les interese hacerse con él.

Para sondear un poco el tema, volví a ponerme la piel de Duardo (¿en algún momento me la he quitado?) y busqué a mis antiguos compañeros de Guild ultra hardcore, aquellos con los que nos partíamos la cara contra El Rey Exánime. Y con otro nombre... ¡ahí estaban! (Un saludo, Nessual. Sonríe para la foto). Como si de un juglar cualquiera, solicitaba 'applys' para la nueva Guild que, ojito, 'raideaban' todos los días de 10:30 a 12:00. - ¿Qué se cuece ahora, amigo? - Pues ya ves, Duardo. Ahora, si quieres entrar en heroicas, necesitas un nivel de objetos de 333, eso mínimo. - ¡Ahm!, respondo. - y para raids, olvídate hasta 343. - ¿y con mi triste 327 qué tengo que hacer? ¿Mazmorras normales? - Sí, pero como tanque, no tendrás problema. - Ya, Ness, pero hay que sabérselas, que ya sabes cómo se las gastan en el buscador de mazmorras si no te sabes al dedillo las puñeteras mazmorras.

De cabeza al buscador, compruebo que ahora se trataba de chapas de Justicia (las malas, para los mancos como yo, claro) 140 de cada vez y hasta siete semanales... ¡Ya os contaré la próxima entrega el ridículo espantoso que pasé!



GUÍA DE UN MUNDO FRIKI

Te ayudamos a elegir el destino de tus próximas vacaciones. Lugares en los que ya has estado antes con tus héroes o sitios a los que no deberías de dejar de ir si te gustan los videojuegos.

Los videojuegos, como la literatura o el cine, sirven para que a muchos nos pique la curiosidad por un tema concreto y queramos saberlo todo sobre él. También son una manera de transportarnos a lugares en los que nunca antes hemos estado, sean estos reales o ficticios. Lo genial es que muchos de ellos están en nuestro mismo mundo y otros, que parecen obra de la imaginación de algún guionista loco o un artista conceptual con sobredosis de neuronas, están inspirados en paisajes de la Tierra. Es hora de recorrer el planeta encontrando los lugares más apetecibles a los que debemos ir de visita y en los que los videojuegos tienen cierto protagonismo. Es cierto que se nos quedan fuera lugares como el salón recreativo más grande del mundo, en el centro de EEUU, la sede de Nintendo o el estudio en que se desarrolló *Halo*, pero es que el concepto turístico aún no ha alcanzado a la industria a ese nivel. Blizzard ya tiene una pequeña tienda-museo en Anaheim, en la sede de la compañía, pero son pocos los que apuestan por esa forma de ocio.

Tres formas de turismo

Hemos encontrado, por lo tanto, tres formas de conocer el mundo a través de los videojuegos: dentro de los propios videojuegos, visitando lugares en los que se inspiran algunos de nuestros títulos preferidos o, simplemente, peregrinando a las ferias y convenciones más importantes del planeta, allí donde lo raro es no ser 'friki'. ■



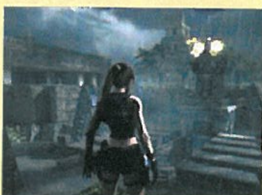
VIDEOJUEGOS POR EL MUNDO

LOS VIDEOJUEGOS NOS DAN la oportunidad de viajar sin salir de casa y conocer no solo otras ciudades del mundo, sino esas urbes en otras épocas, a veces las épocas en las que fueron realmente gloriosas. Aun no ha llegado el momento en el que el videojuego explote esta característica al máximo nivel, pero ya hemos tenido oportunidad de explorar algunos de los monumentos más importantes del planeta con los personajes en nuestro control. Batallar en el Coliseo romano o trepar la Torre Eiffel. Descubrir pasadizos secretos en mitad de las ruinas mayas o simplemente recorrer las playas de Normandía durante el Día D. Hay videojuegos que nos llevan a nuestras ciudades: Barcelona o Madrid son las más habituales de nuestro país. Sin embargo, los detallistas siempre encuentran el defecto, el callejón que no existe o el atajo. Ciudades, paisajes y monumentos del mundo están al alcance de cualquiera.



COLISEO DE ROMA (ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD)

La documentación es uno de los pilares en las creaciones de Ubisoft y las reproducciones de Florencia, Monteriggioni, Jerusalén, Damasco, Venecia o la pequeña localidad española de Viana, en Navarra.



TIKAL, MÉXICO (TOMB RAIDER UNDERWORLD)

Lara es una de nuestras guías turísticas preferidas. Con ella se puede viajar a las playas de Tailandia, al Ártico y sumergirnos en las ruinas de los pueblos mayas mexicanos con ciertas dosis de ficción en los diseños.



LINCOLN MEMORIAL, WASHINGTON D.C. (FALLOUT 3)

El mañana de las ciudades es otro turismo que se puede hacer mediante los videojuegos. Muchas historias exploran futuros posibles de ciudades reales, incluso futuros postapocalípticos.



PARÍS (THE SABOTEUR)

Uno de los monumentos por excelencia de la capital francesa y de todo el mundo puede ser no solo visto a lo largo del juego *The Saboteur*, sino que podremos acercarnos a él -en plena invasión nazi de la capital francesa- y trepar ya sea en la versión blanco y negro o color del juego (a medida que superamos misiones se va coloreando la ciudad). Aunque la escala queda algo descompensada, sería una forma genial para poder conocer los monumentos desde realmente cerca.



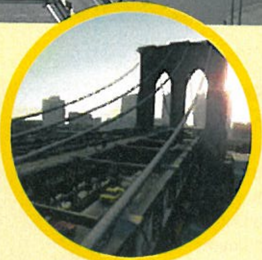
CIBELES, MADRID (GRAN TURISMO 5)

El realismo de *Gran Turismo* en la forma en que se mueven los coches lo convierten en el simulador por excelencia. Lo mismo ocurre con el modelado de las ciudades. En la última versión del juego, *Gran Turismo 5*, podemos disfrutar de circuitos por la capital de España (pasando por Gran Vía, Cibeles,...), pero también por Roma, Tokio, Londres, la Toscana, la Costa Azul y otros muchos lugares para explorar conduciendo.

RÍO DE JANEIRO (MODERN WARFARE 2)

El Río que no sale en las guías es el que podemos conocer con *Modern Warfare 2*, se trata del Brasil de las favelas, el Brasil más peligroso y que no se debe visitar como turista, pero sí como un ficticio soldado bien armado y en medio de una misión. Aunque no tengamos tiempo para muchas fotos...





NEW YORK, (GTA IV)

El New York ficticio de *Gran Turismo IV*, ese que los de Rockstar llaman Liberty City, es un calco de la ciudad universal. La gente de Rockstar ya lo hizo antes con la misma Liberty City y con San Andreas, una mezcla de San Francisco, Los Ángeles y las ciudades fronterizas del sur de USA.

LONDRES (ROCK BAND BEATLES)

Los juegos musicales nos muestran otra forma de visitar ciudades, vía garito. El juego Rock Band Beatles, además, nos permite disfrutar de algunas de las localizaciones más emblemáticas de sus conciertos, como The Cavern, Abbey Road o este mítico concierto en la azotea del edificio Apple.





KATMANDÚ (UNCHARTED 2)

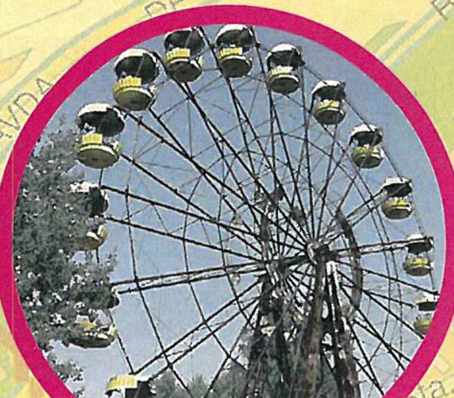
ES INCREÍBLE PENSAR EN que se pueden visitar lugares tan remotos e inaccesibles como Katmandú a través de un videojuego. *Uncharted 2* es un auténtico recorrido por la ruta de la Seda de Marco Polo desde China. Se pasará por ciudades chinas, mongolas, persas, capitales como Estambul, Borneo o la nepalí ciudad de Katmandú de la que ya hemos hablado y que dará acceso a Drake al Himalaya. ¿Cuántos de nosotros estamos en condiciones de visitar el Himalaya y realmente lo haremos? Solo a través de un juego como este.

TOKIO (YAKUZA 4)

EN MUCHAS OCASIONES LOS juegos nos plantean escenarios ficticios, ciudades con nombres extraños que no hacen sino aludir a los referentes reales. Cualquiera que haya viajado a Tokio y haya pasado por Kabukicho, en el distrito de Shinjuku, sabe que el barrio de Kamurocho del juego *Yakuza 4* es exactamente igual. El realismo con el que se plasman los detalles en el juego de Sega hace que el viaje real sea, en ocasiones, menos apetecible que vivir la aventura rodeado de la mafia japonesa, aunque nunca se pasan las ganas de volver a Shinjuku.

¡AQUÍ YA HE ESTADO YO!

¿QUIÉN DICE QUE CON los videojuegos no se aprende? Gracias a estas obras interactivas conocemos partes del mundo que de cualquier otra forma sería difícil llegar a acceder. Durante la experiencia jugable visitamos castillos, parajes paradisíacos, fortalezas inexpugnables, ciudades milenarias...
Muchas de estas son imaginarias, libres interpretaciones no confesadas de localizaciones reales que podemos encontrar en nuestro propio mundo. Esto se puede explicar de una manera muy simple, los artistas siempre beben de una fuente de inspiración real antes de configurar nuevos lugares.
Por eso del 'ya está todo inventado' no es raro tener esa extraña sensación de 'Déjà vu' al jugar a determinados juegos. Hecho aposta o no, todos nos sentimos un poco como Willy Fog al jugar a videojuegos, aunque no hayamos salido de nuestro barrio más que para ver a la familia...



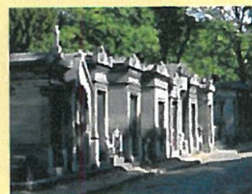
LA NORIA DE PRÍPYAT (STALKER Y MW2)

LA CATÁSTROFE NUCLEAR DE Chernóbil es una de las grandes tragedias del siglo XX, afectó a millones de personas. Muchas tuvieron que abandonar sus ciudades por culpa de la contaminación nuclear. Es el caso de Prípyat, una ciudad del norte de Ucrania, a tan solo 1.5 km de la central. Llegó a dar cobijo a más de 40.000 personas. Sin embargo, ahora está completamente abandonada y es muy peligroso acercarse a estas tierras. La manera más segura visitarlo, *Modern Warfare*, con su escena de francotiradores, o *Stalker*.



FORTUNE CITY O LAS VEGAS (DEAD RISING 2)

LA CIUDAD DEL PECADO es uno de esos destinos que hay que visitar una vez en la vida. Ya sea para comprobar en primera persona la degeneración de la raza humana o para dejarnos los cuartos en alguno de sus casinos. Esta ciudad asentada en mitad del desiero de Nevada no es precisamente un destino barato y de fácil acceso, por lo que visitarlo a través de los videojuegos queda mucho más a mano. Podemos hacerlo en una libre interpretación de la ciudad de la mano de *Dead Rising 2* o conocer su 'futuro' en *Fallout New Vegas*.



CEMENTERIO PERE LACHAISE (GHOST 'N GOBLINS)

El mayor cementerio intramuros de París es bien conocido por los habitantes de la capital gala. Se usa casi como si fuera un parque, lo que nos recuerda a *Ghost & Goblins*, faltan los calzoncillos de corazones.



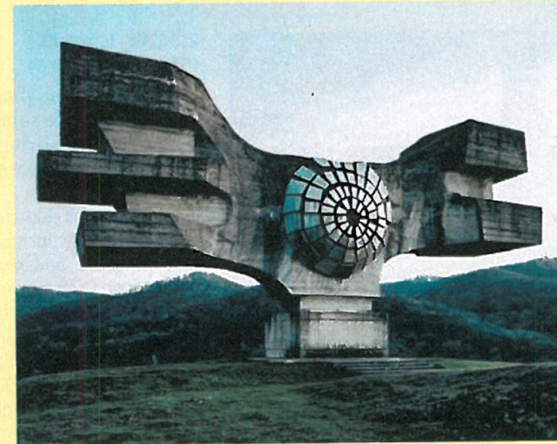
BORA BORA (DOAX, ZACK ISLAND)

Pocos lugares hay como Bora Bora, un pequeño atolón de 29,3 km cuadrados al noroeste de Tahití. Destino turístico para americanos y japoneses, ha servido de clara inspiración para las localizaciones de los spin-off de *Dead or Alive*.



CATEDRAL DE COLONIA (CASTLEVANIA: LOS)

Se trata de una obra maestra de la arquitectura gótica mundial y, por tanto, un ejemplo claro de construcciones de un estilo un tanto lúgubre, perfecto para títulos como el de Konami.



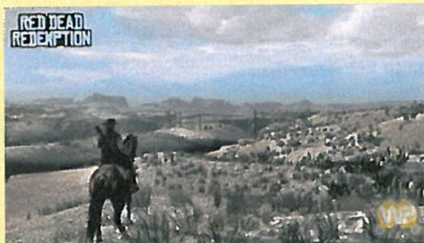
SPOMENIK (HALO)

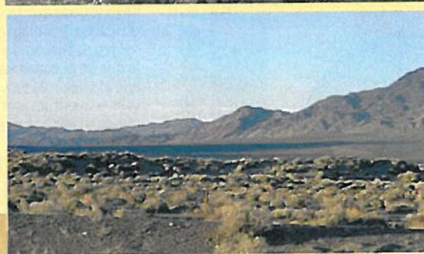
Spomenik es una palabra yugoslava para denominar los monumentos en general. Por ejemplo los que pueblan los campos de Serbia, muestra de la opulencia de la antigua Yugoslavia. Hoy poco más que joyas perdidas e inspiración para diversos títulos futuristas.



NEVADA ES NEW AUSTIN (RED DEAD REDEMPTION)

Una de las tres zonas del videojuego de Rockstar, New Austin, se caracteriza por sus grandes llanuras, desérticas y despobladas tanto de humanos como de animales, su clima inhóspito y la escasa vegetación que lo puebla. Todos estos puntos los tiene en común con el mítico desierto de Nevada, con el que además comparte localización ya que se trata del desierto en el que se ambientan todas esas películas que sirvieron de inspiración al genial *Red Dead Redemption*.



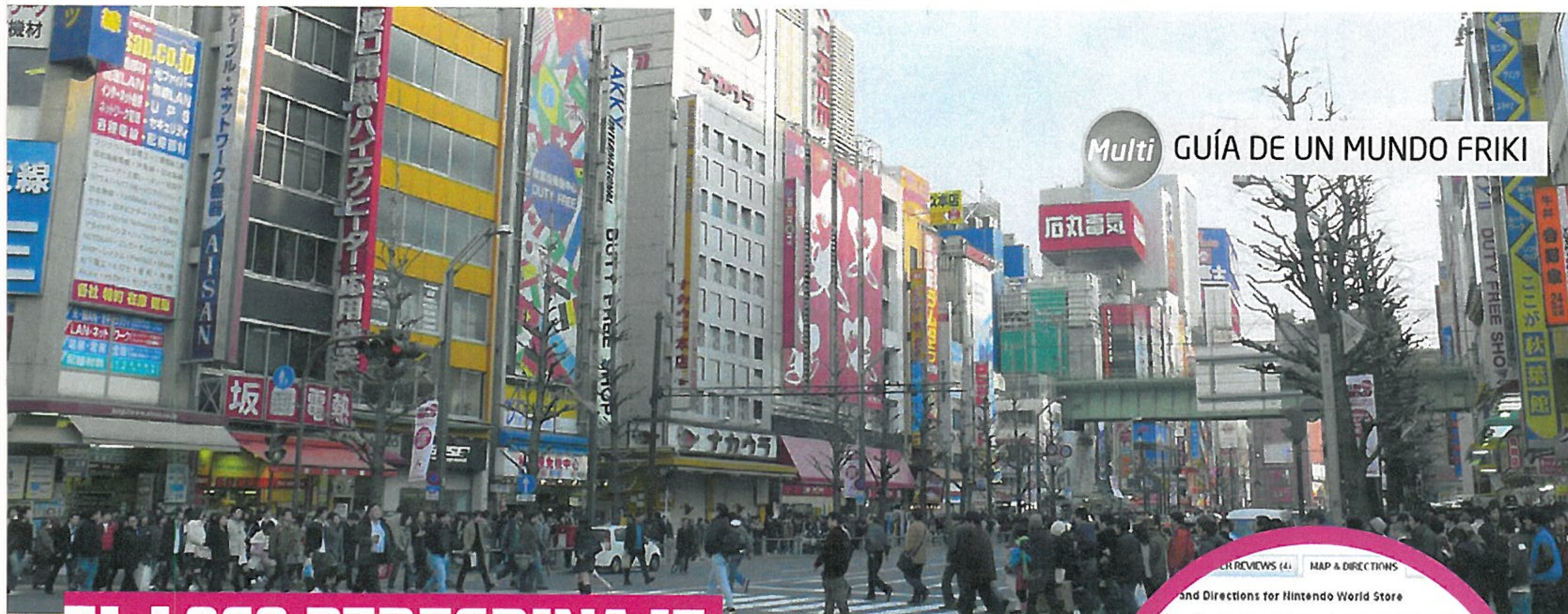


CARCASSONE, FRANCIA (WORLD OF WARCRAFT)

Esta población en el sureste de Francia es bien conocida por su ciudad amurallada, y es considerada por la Unesco como patrimonio de la humanidad. Una fortaleza medieval, coronada por 53 torres y un doble anillo amurallado. Ha servido de inspiración tanto para videojuegos de corte medieval como *WoW* (Ventormenta tiene ciertas similitudes), como para juegos de mesa (*Carcassone*, que además ha sido adaptado como videojuego descargable).







EL LOCO PEREGRINAJE

GRAN PARTE DE LOS sectores comerciales avanzan a base de pequeños arreones, con ferias internacionales en las que se presentan las novedades de cada temporada. El mundo de la moda, la automoción, etc. Por supuesto los videojuegos no son distintos y nos ofrecen una serie de localizaciones clave cada año. Los más enganchados siguen estas convenciones en directo, a través de la red de redes. Sin embargo, unos pocos privilegiados tienen la suerte de asistir a estos eventos. Ya sea en Los Ángeles, Tokio o Colonia, merece la pena recorrer miles de kilómetros para disfrutar del mayor espectáculo que este mundillo puede ofrecer fuera de la pantalla.
Miles de monitores, mujeres disfrazadas, fiestas de postín, artículos de coleccionista... Una verdadera experiencia 'religiosa' que hay que vivir al menos una vez en la vida (si eres tan enganchado como nosotros o incluso más).



E3, LA MADRE DE TODAS LAS FERIAS (LOS ÁNGELES, EEUU)

La gran feria del videojuego occidental se celebra tradicionalmente en Los Ángeles, en los primeros meses del verano. La edición de este año tendrá lugar del 7 al 9 de junio en el escenario habitual del evento, el Convention Center. Se trata de un complejo con más de 13.000 metros cuadrados junto al centro financiero de la ciudad, que permite que más de 70.000 visitantes den fe de lo último en ocio interactivo. Solo pueden asistir periodistas y trabajadores cualificados del sector, esta su única gran pega.



TOKYO GAME SHOW, LOCURA ASIÁTICA (TOKIO, JAPÓN)

La contrapartida del E3 por parte de los nipones. Cuenta ya con un largo bagaje de ferias, puesto que se realiza desde 1996. Originalmente se realizaba dos veces al año, pero desde 2002 solo tiene lugar en una ocasión durante el mes de septiembre. Este año tendrá lugar del 15 al 18 de dicho mes, para un total de cuatro días de locura y desenfreno nipón. La gran diferencia con la feria angelina es el origen de los juegos mostrados, los realizados allí, y que sí permite la entrada de público durante dos de los días.



BLIZZCON, UN VIAJE AL INTERIOR DE WOW (ANAHEIM, EEUU)

La gran feria para todos los fans de Blizzard, creadores de títulos con tanta solera como *Diablo*, *Starcraft* y *Warcraft* (y todas sus posteriores secuelas). Se trata de un evento orientado al público en el que los jugadores pueden participar en concursos, torneos, etc. Y además, conocer de primera mano todas las novedades de esta desarrolladora. Se suele celebrar en octubre (este año el 21 y 22) en el centro de convenciones de Anaheim, California, una pequeña ciudad al sur de Los Ángeles.



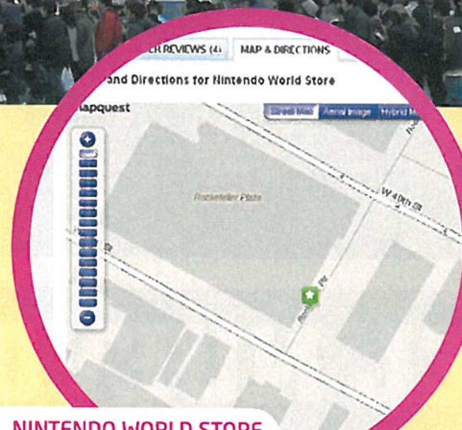
GAMESCOM, LA EXPERIENCIA ALEMANA (COLONIA, ALEMANIA)

Los intentos de crear una feria de máxima relevancia en el viejo continente han sido continuos. El evento pionero fue el ECTS, que se mantuvo en boga de 1988 a 2004, se celebraba en Londres. Tras la desaparición de esta feria los europeos estuvimos huérfanos de este tipo de convenciones hasta que primero Leipzig y luego Colonia cogieron el relevo con la Gamescom. Así desde 2009 tenemos una feria importante, con acceso al público general, Este año será del 17 al 21 de agosto.



MUSEO DEL VIDEOJUEGO (PARÍS, FRANCIA)

Desde hace escasos meses los aficionados al videojuego tenemos una razón más para visitar la capital de Francia. Se trata del museo del videojuego, un completísimo repaso por la historia de nuestro pequeño hobby. Por 10 euros los visitantes podremos ver y jugar a todas esas joyas que han hecho evolucionar el mundillo. Y además, cuenta con una de las vistas más espectaculares de la ciudad. La excusa perfecta para acudir a la 'Ciudad del Amor'.



NINTENDO WORLD STORE

EL TEMPLO OCCIDENTAL DE esta compañía afincada en Osaka. Se trata de una tienda de más de 900 metros cuadrados, dividida en dos pisos, donde podemos encontrar todo tipo de juegos y merchandising de la compañía. Está en pleno corazón de Nueva York, junto al Rockefeller Center. Abierta originalmente en 2005, se reinauguró a principios de 2010 tras varias semanas de puesta a punto. En esta reforma se añadió una nueva zona, dedicada a DS, un ala para el museo y se acondicionó una zona dedicada al 25 aniversario de Mario.



AKIHABARA

ESTE BARRIO DE TOKYO es bien conocido por ser considerado la meca de lo friki y otaku. Situado en el barrio de Chiyoda se entremezclan centros comerciales repletos de luces con pequeñas tiendas con miles de mangas (cómics japoneses) y videojuegos en sus estanterías. En el laberinto de calles que conforman esta zona de la megaurbe oriental por excelencia, debemos apuntar las siguientes calles: Choudori, Soto Kanda 3 - chome y Soto Kanda 1 - chome. Las tiendas más cercanas a la estación son más caras. Mucho mejor callejear.

EL NUEVO AMANECER DE LOS PLATAFORMAS 2D

Si hace cinco años nos hubieran preguntado, habríamos dicho que el género ya estaba atascado, que era de otra época. Nos han dado en las narices a todos, por suerte. ¿Por qué vuelven a tener éxito las plataformas en 2D?

Por **Jaume Esteve, David Navarro y Chema Antón**

De pronto, como si hubiésemos vuelto a 1981, nos encontramos decenas de juegos de plataformas en dos dimensiones. Quisiéramos creer que todo se debe a un ciclo como los que vemos en el mundo de la moda, un 'vuelven los ochenta' cualquiera, pero lo cierto es que existen motivaciones más profundas.

Nosotros hemos encontrado hasta cuatro razones por las que los plataformas en 2D están de vuelta. En primer lugar, lo obvio es que la cantidad de dispositivos en los que se puede jugar ha crecido enormemente. Móviles, tabletas, consolas o juegos de navegador, todo es una plataforma de juegos. La potencia de las máquinas es tan desigual que equilibrarlas significa bajar a los fundamentos básicos, fuera motores en 3D y ¡viva el scroll lateral! Al mismo tiempo, y esta es la segunda razón, para hacer esos juegos no se requieren grandes equipos humanos, basta con un pequeño grupo de programadores y animadores para sacar adelante este tipo de juegos. Todos estos desarrolladores independientes se benefician de plataformas de desarrollo abiertas como las que ofrece Apple para su iPhone, Wii para WiiWare, Xbox 360 para el Bazar o Sony en su PSN, y de la posibilidad de publicar sus juegos. Eso sí, estos no pueden ser ni grandes producciones (por el tamaño que deben ocupar ya que deben ser descargados, ni por la inversión), ni juegos demasiado complejos porque van dirigidos a un público, y esta es la tercera de las razones, que es una masa de jugadores cada vez más amplia y heterogénea. Hoy en día todo el mundo juega, siempre que el juego sea barato (los de descarga lo son) y sencillo de manejar; los plataformas en 2D son casi el principio de todo y aglutinan los conceptos básicos de los videojuegos ac-



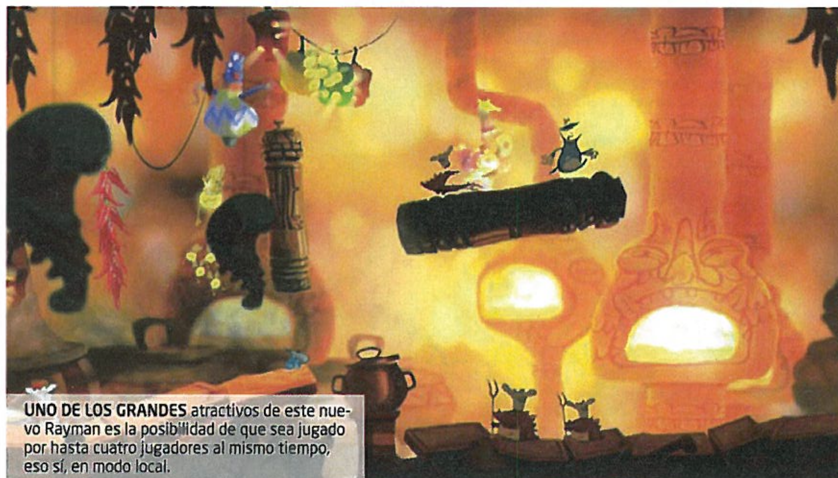


ENTRE LAS DOS IMÁGENES de Sonic hay 20 años de evolución. Entre las dos de Rayman, 'solo' deiciséis.

tuales. Existe una cuarta razón, las plataformas como género, que se debe al auge de las pequeñas producciones que han arrastrado a las grandes compañías a volver a fijarse en el género. Primero lo hizo Nintendo y evolucionó el género introduciendo multijugador y sistemas de control todavía más sencillos para toda esa masa de jugadores poco experimentados que se congregan en torno a su Wii, pero luego han llegado complejísimas producciones en 2D tridimensionales, como *LittleBigPlanet* o las que vienen en camino: *Rayman Origins* o *Sonic Generations* que pretenden exprimir lo mejor de la next-gen y trasladarlo al concepto de juego de platafomas en 2D en el que todo era saltar, evitar obstáculos, acabar con enemigos, encontrar zonas secretas y calcular las carreras no al milímetro, sino al píxel. La nueva era de los plataformas 2D ha llegado.

Rayman y las 2D como forma de arte

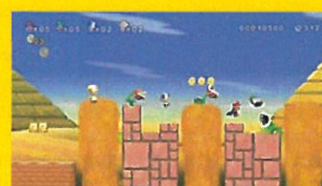
Michel Ancel es el genio detrás de *Rayman*. La posibilidad de poder volver a las dos dimensiones como forma de expresión se ha convertido en todo un regalo para Ancel y su equipo y el principal motivo es que, al fin, pueden llegar a expresar de una forma artística, además de lo puramente jugable, todo lo que se quiso transmitir con el primer juego de Rayman. Cuentan los miembros del equipo que cuando se pensó en el primer *Rayman*, en plena era del 'pixel art', Ancel propuso hacer todo lo contrario, tratar de integrar las ideas de artistas no digitales en escenarios y el concepto del propio personaje protagonista. El resultado fue asombroso e innovador, pero las propias limitaciones técnicas de la época no dejaron llegar al fondo con esta idea. En ***Rayman Origins***, del estudio de Ubisoft en Montpellier, se



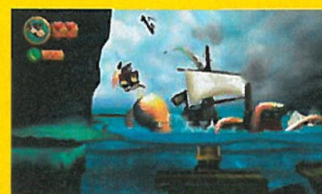
UNO DE LOS GRANDES atractivos de este nuevo Rayman es la posibilidad de que sea jugado por hasta cuatro jugadores al mismo tiempo, eso sí, en modo local.

NINTENDO, ¡CULPABLE!

HEMOS VISTO COMO EN los últimos años Nintendo ha utilizado sus plataformas DS y Wii para introducir a mucha gente a los videojuegos mediante nuevas formas de control, géneros más accesibles y, finalmente, nuevas formas de jugar a géneros de siempre. La estrategia de huir del nicho de jugadores fieles para ir a todos los públicos ha hecho que las plataformas en 2D vuelvan a escena. Temáticas exentas de violencia, incluso en ocasiones demasiado para todos los públicos y sistemas que facilitan el juego a los principiantes como la SuperGuía o el multijugador cooperativo son las herramientas que ha usado Nintendo para rescatar sus clásicos y convertirlos en superventas.



NEW SUPER MARIO BROS (DS Y WII)
La versión para Wii no solo 'redibuja' todos los escenarios conocidos, sino que introduce un multijugador en el que los jugadores compiten y se ayudan por igual.



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS (WII)
También cuenta con cooperativo, esta vez solo para dos. Aunque es asequible para cualquiera, completarlo es un reto al alcance de los más tercos. 2D en estado puro.



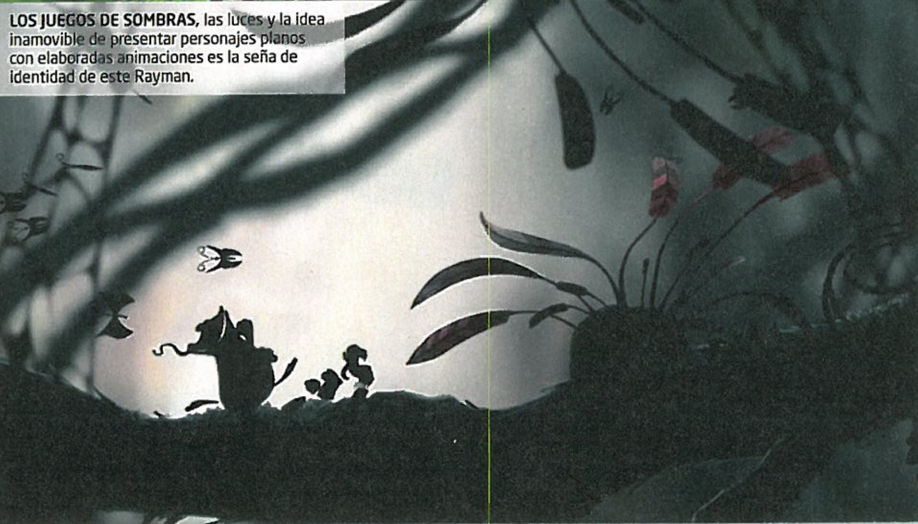
KIRBY'S EPIC YARN (WII)
El juego más ñoño del catálogo de Wii. Controlamos a un Kirby en formato textil que se mueve por las capas de un mundo bidimensional lleno de puertas secretas y accesos a nuevas partes del juego.

trabaja sobre las plataformas de hardware más potentes que ha habido nunca, hasta el punto de que existen imágenes del motor del juego en movimiento con mayor resolución que imágenes de vídeo que se han creado a posteriori. Con estas posibilidades, Ancel propone incluir las imágenes de artistas no digitales tal y como ellos las concibieron, al máximo detalle. Lo cierto es que este ***Rayman Origins*** trata de esta forma de volver al origen de lo que era Rayman tal y como se concibió. Al mismo tiempo, elige las plataformas en 2D como el lenguaje de comunicación con el jugador e incorpora algunas de las novedades que el género ha adoptado en los últimos tiempos, sobre todo, gracias a los progresos que han aportado juegos como *New Super Mario Bros* o el propio *LittleBigPlanet*. Dice el diseñador del título Sébastien Morin que lo realmente difícil con este ***Rayman Origins*** no ha sido hacer un juego con una dificultad equilibrada, sino hacer que esa dificultad se nivelase a pesar de la variación en el número de jugadores que están en escena. Y es que el juego incorpora el multijugador local de hasta cuatro personas en una misma consola, un sistema que combina lo cooperativo con lo competitivo y que hace que las soluciones clásicas de las fases de plataformas tengan que dar un giro más.

La oportunidad de ver cómo se hace un juego como ***Rayman Origins*** en el estudio nos permitió descubrir algunos de los secretos que utilizan los creadores hoy en día. Si ***Rayman Origins*** es un plataformas 2D clásico, la forma de conseguir efectos más elaborados consiste, en parte, en utilizar escenarios tridimensionales. Como si se tratara de libros pop-up o, incluso, de la forma en que están creados los escenarios de *LittleBig Planet* que ofrece scroll horizontal pero también cierto movimiento en profundidad, los de Ubisoft plantean el mismo método para diseñar los escenarios, pero a la hora de mostrarlo lo hacen desde una perspectiva completamente plana que asemeja el estilo artístico a recortables, pegatinas y algo que, en ocasiones, se aleja de los parámetros que hoy validamos para videojuegos de última generación. La extrañeza de su planteamiento en 2D es lo que hace que esté a la vanguardia en lo artístico, aunque todavía tiene que mostrar más de lo visto hasta ahora en el plantemiento jugable.



RAYMAN ORIGINS NO CONSTA solo de una riquísima parte artística en lo visual, sino que lo sonoro también sorprende con la mezcla de folk y DJs.



LOS JUEGOS DE SOMBRAS, las luces y la idea inamovible de presentar personajes planos con elaboradas animaciones es la seña de identidad de este Rayman.

FENÓMENO 'INDIE'



EL LLAMADO 'FENÓMENO INDIE', ese grupo de juegos desarrollados habitualmente por compañías muy pequeñas y que cada vez tiene más peso en la industria, está íntimamente ligado con la experiencia jugable en 2D. Probablemente dos sean las razones principales por las que ocurre esto. La primera, el hecho de que desarrollar un juego en 2D es más sencillo que en 3D y, dado el reducido grupo de gente que trabaja en estos juegos es una opción más viable. La segunda, un cierto aire nostálgico de muchos de estos títulos, que optan por un sistema de juego que tuvo su mayor esplendor hace más de 20 años. La gran mayoría de maravillas 'indie' son en 2D, y aquí te traemos algunas de las más destacadas.



BRAID (XBLA, PSN, PC)

Uno de los juegos más revolucionarios de los últimos años y el único 10 en la historia de Marca Player. Mezcla plataformas con la posibilidad de manipular el tiempo para solucionar puzles muy ingeniosos.



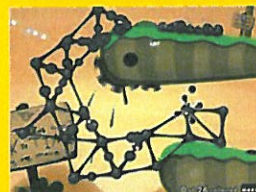
LIMBO (XBLA)

Un título de plataformas y puzles con un apartado artístico en blanco y negro apabullante que nos lleva a un mundo hostil y perturbador al que nuestro pequeño protagonista debe sobrevivir. El ensayo-error es fundamental.



CAVE'S STORY (PC, WIIWARE)

Jugabilidad y estética absolutamente retro que recuerda mucho a los planteamientos de los clásicos *Castlevania* o *Metroid*. Este juego fue desarrollado en 2005 para PC por una sola persona, un japonés apodado 'Píxel'.



WORLD OF GOO (PC, WIIWARE, APPSTORE)

Basa su jugabilidad en realizar construcciones con unas pequeñas gotas llamadas 'goo' que tienen diferentes propiedades y con las que tenemos que superar todo tipo de obstáculos. Sus dos desarrolladores, llamados 2D Boy, pasaron docenas de horas en un cibercafé desarrollando el juego.



BIONIC COMMANDO: REARMED (XBLA, PSN, PC)

Homenaje absoluto al *Bionic Commando* original. Cuenta con una mecánica similar, de plataformas y disparos y con una jugabilidad endemoniadamente difícil. Un título de 1988 con aspecto gráfico actual.



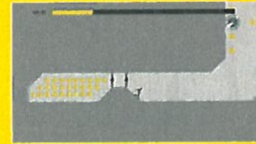
MAX & THE MAGIC MARKER (PC, WIIWARE)

Una mezcla de plataformas y puzle en el que encarnamos a Max, un niño que posee un rotulador gigante con el que podemos dibujar plataformas que nos ayuden a superar obstáculos y protegernos de nuestros enemigos.



NYXQUEST: KINDRED SPIRITS (WIIWARE)

Este juego de los españoles Over The Top Games ambientado en la Grecia mitológica combinaba las plataformas por las que camina nuestro personaje con la resolución de puzles de puntero. Probablemente el 'indie' español más exitoso.



N+ (XBLA, PC)

Un vertiginoso título de plataformas en el que encarnamos a un ninja que tiene que superar en un límite de tiempo todo tipo de obstáculos en una sucesión de niveles de una dirección creativa sobresaliente.



PIXEL JUNK SHOOTER (PSN)

Hablamos de *Shooter*, pero cualquier otro título de la serie *PixelJunk* también merece la pena. En este caso estamos ante una mezcla entre matamarcianos, *Lemmings* y mecánica de fluidos, toma ya.



ROLANDO (APPSTORE)

Un juego de jugabilidad similar a *LocoRoco* en el que debemos llevar a una especie de 'pelotitas con ojos' a lugares seguros del mapa volcando el iPhone a izquierda o derecha y ayudado de multitud de objetos manipulables.

SEGA SE HA EMPEÑADO EN RESCATAR AL SONIC DE LOS AÑOS NOVENTA



TODO AQUELLO QUE EN 1991 eran un píxel al lado de otro hasta formar una imagen plana ahora tiene profundidad y volumen, pero sigue aportando jugabilidad en 2D.

Estas púas nos suenan

En todas partes cuecen habas. Lo de subirse al carro de las plataformas 2D rescatando franquicias de tiempos mejores es una buena excusa para hacer caja apelando a la nostalgia y para relanzar franquicias que habían quedado en el olvido. En SEGA también se han puesto las pilas con *Sonic*, el jugador franquicia de la compañía, al que pretenden rescatar del ostracismo al que se había visto abocado en los últimos años.

La primera piedra de toque fue *Sonic 4*. La cuarta entrega de la serie se concibió como un producto a distribuirse por entregas descargables y así, en octubre de 2010 llegó el primer contenido del erizo a casi todas las plataformas habituales (XBLA, PSN, WiiWare, AppStore). El planteamiento fue una vuelta a las raíces de la franquicia: plataformas y una velocidad endiablada junto a algunos ataques propios de los títulos en tres dimensiones que han ido apareciendo en estos últimos años para diversas consolas.

Ya fuera por la mezcla de elementos de los *Sonic* 2D y 3D o porque el acabado final no fue el deseado, la recepción crítica no fue especialmente amable con el icono noventero. Posiblemente por ello en SEGA se han puesto las pilas para respetar esa máxima que dice que las cosas que funcionan no se deben tocar. En lugar de mezclar el 'look' antiguo con la nueva jugabilidad han decidido hacer dos juegos por separado para crear ***Sonic Generations***, el título con el que planean celebrar el veinte aniversario de la franquicia.

Generations nos va a permitir jugar tanto con el viejo *Sonic* como con el nuevo. Pero vamos con el erizo original, que es el que nos interesa. Concebido, en palabras de Takashi Iizuka, responsable del desarrollo, como "el último título de *Sonic* en 2D al que podremos jugar", es una vuelta en toda regla a los orígenes. Tanto por los controles, que se limitan al control direccional y a un par de botones, como por las localizaciones del título, que vuelven a los escenarios de los juegos originales de principios de los noventa.

El resultado es un *Sonic* que huele a vieja escuela pero que luce como el mejor de los títulos de este 2011, gracias al lavado gráfico que han sufrido todos los elementos para adecuarse a las máquinas de nueva generación. A unos meses de su estreno comercial, a los usuarios les tocará decidir si este nuevo *Sonic* pasa el corte del 'revival' de las plataformas. ■



ALGUNOS ELEMENTOS DE SONIC perdurarán en nuestras memorias para siempre, como el sonido de los anillos al ser recogidos.

AUNQUE LA IDEA ORIGINAL era remozar al Sonic original en versión 3D, existen fases del juego que utilizan una vista 3D.

SUPER-SONIC-O

SONIC GENERATIONS ES EL título con el que SEGA planea celebrar el veinte aniversario de su símbolo por excelencia. Después de unos inicios esplendorosos, Sonic cayó en el olvido de la misma manera que SEGA perdió fuelle en el mercado del videojuego hasta que en estos últimos años ha vuelto a convertirse en un referente de la compañía, ya sea en títulos propios o en apariciones junto a terceros. En *Generations* la premisa es clara: mezclar las plataformas típicas de los primeros títulos con el nuevo planteamiento en tres dimensiones, más espectacular visualmente y con muchas más posibilidades jugables, para reconciliar a los defensores de ambos estilos, tradicionalmente encontrados respecto a qué versión es la definitiva.



SONIC 2D

En el momento en que comenzamos a correr en Green Hill Zone con un erizo más rechoncho y bajito al de los últimos años la sensación es clara. El Sonic clásico ha vuelto y debería hacerlo para quedarse.



SONIC 3D

No será el concepto original pero la jugabilidad del Sonic en tres dimensiones es terriblemente adictiva. Visto lo visto, no nos extrañaría mucho acabar encumbrando esta versión actualizada.

Gana con tu player

Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

AURICULARES STEELSERIES SPECTRUM 5XB PARA 360

MP AUR

¡AURICULARES PERFECTOS PARA TU XBOX 360!

› Otro mes más os traemos los mejores concursos. En esta ocasión sorteamos dos impresionantes auriculares *SteelSeries Spectrum 5XB*. Unos cascos de buenísima calidad y muy completos para tu 360.

Los auriculares *SteelSeries Spectrum 5XB* destacan por:

› Cómodo tamaño XL: almohadillas de tela que se ajustan perfectamente a las orejas.

› Auriculares de 40mm *Sundancer* (SCS): ayudan a determinar la dirección de los sonidos y el movimiento a través del juego.

› *SteelSeries AudioMixer:* ofrece el audio y los controles independientes de volumen de voz conectados al pad de 360.

Envía **MP AUR** al
25900*
o
MP AUR SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381



MP WOW

PACKS EXCLUSIVOS DE WOW Y RATÓN STEELSERIES

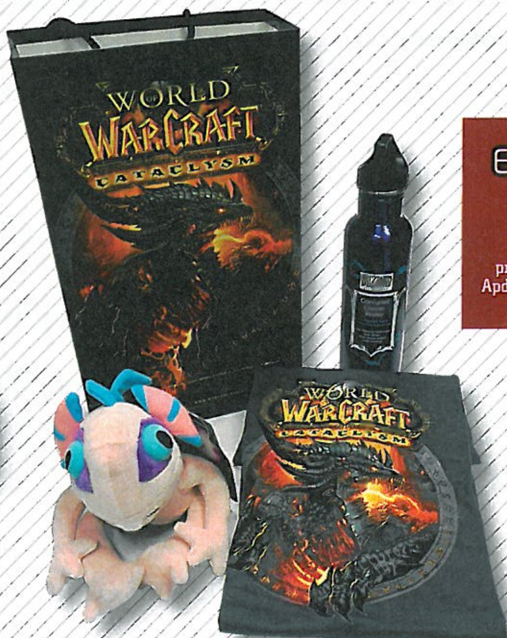
5 PACKS EXCLUSIVOS DE WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

› Por si aún fuera poco, también sorteamos cinco packs exclusivos de *World of Warcraft: Cataclysm* que incluyen:

› Camiseta con logo del juego + Peluche de Murlock color rosa + Botella imitativa de Agua Conjurada.

› Además, entrarás en el sorteo de un ratón *SteelSeries World of Warcraft: Cataclysm MMO Gaming* ¡con 14 botones personalizables para macros!





Envía **MP WOW** al **25900***
o
MP WOW SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

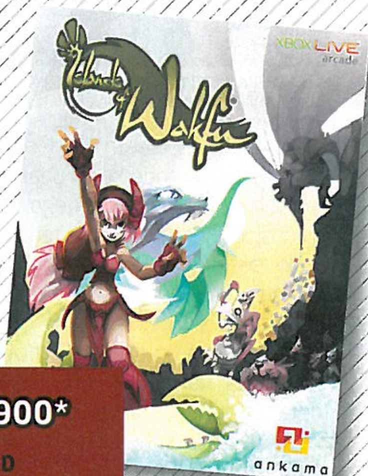
MP WAK

PACKS ISLANDS OF WAKFU

10 PACKS ISLANDS OF WAKFU + PELUCHE

› Otro concursazo para este mes. Sorteamos 10 packs que incluyen la genial aventura de Ankama, *Islands of Wakfu*, para tu Xbox 360 y un precioso peluche de Platypus. ¡Un juego basado en la serie Nº1 en Francia!





Envía **MP WAK** al **25900***
o
MP WAK SIN PUBLICIDAD

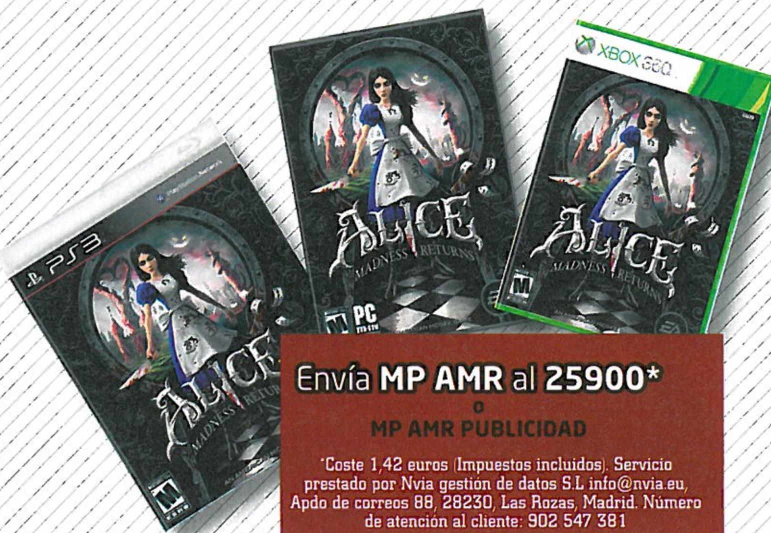
*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP AMR

LA LOCURA DE ALICIA

15 JUEGOS ALICE MADNESS RETURNS

› Regresa la aventura protagonizada por la violenta y carismática Alice, Sorteamos 15 unidades de esta secuela del memorable *American McGee's Alice* (5 para PS3, 5 para Xbox 360 y 5 para PC). ¡No la dejes espapar!



Envía **MP AMR** al **25900***
o
MP AMR PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: las respuestas a todo, excepto a por qué si esta vez el nuevo juego de Sonic parece estar definitivamente bien, hay algo que...

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

HOLOCAUSTO ONLINE

No hay que darle muchas vueltas a la prensa del pasado mes para saber cuál ha sido la noticia más comentada del panorama: la estrepitosa debacle del sistema online de Sony debido a un ataque hacker. En el momento de escribir estas líneas, sábado 7 de mayo, hay tres cosas de las que podemos estar seguros. Primero, Sony ha pecado de exceso de confianza: al parecer, su red de datos era insegura hasta el punto de no contar ni con un miserable firewall. Segundo, en algunos foros se están publicando los datos robados por los hackers, con lo que cualquier tipo de reivindicación que no sea la mera ansia de notoriedad o el beneficio económico están difuminándose poco a poco. Tercero, dan ganas de reventarse la crisma a cabezazos de pura frustración al ver a los usuarios preocupados tan solo por recuperar su diversión online una vez que han anulado sus VISAS, cuando el auténtico botín de este asalto son los datos privados de millones de usuarios (que le pregunten a los gerifaltes de Facebook, si no, cuál es el tesoro que guardan con más celo en las catacumbas de la red social).

Tres detalles más, de los muchos que rodean como satélites a la mayor incógnita que ha levantado este tema: Sony puede recuperarse de la debacle o no, pero... ¿puede hacerlo nuestra confianza en Internet como un lugar seguro?



PORTAL 2

FÍSICA DE PORTALES

Es uno de los juegos más anticipados de los últimos años, un título sin excesivas campañas publicitarias detrás y cuya única credencial de calidad ha sido su antecesor, un éxito-sorpresa de esta generación.

Portal 2, al final, ha sido todo un éxito: desde luego, está lejos de igualar las cifras de los vendeconsolas de rigor, pero su impacto en la comunidad de jugadores ha estado a la altura de las expectativas. Ha conseguido amortiguar el impacto de una franquicia tan potente y popular como *Mortal Kombat*, cuya última entrega salió a la venta el mismo día, y durante semanas, los puzles del nuevo juego de Valve, las patatas y las voces robóticas han ocupado las discusiones y la admiración de los jugadores más entregados a la odisea de Chell y su enfrentamiento contra los restos de Aperture Science.

Pero, ¿realmente es para tanto? ¿Merece ***Portal 2*** las notas locas que está recibiendo? ¿Es digno de las avalanchas de fan-art y declamaciones enloquecidamente elogiosas que están inundando Internet? Bueno... sí. Aunque para entender hasta qué punto ***Portal 2*** es un juego perfecto (no de nueve con tres o de nueve coma ocho: de diez redondo) hay que dejar bien claro qué hace que un videojuego se merezca ese calificativo.



UNA ESFERA 'VERBORREICA' Y una inteligencia artificial neurótica. Vaya dos patas para un banco

Esencialmente (ya nos detendremos en la mandanga teórica en otro Mondo Píxel): un videojuego moderno es una mezcla de narración y mecánica de juego. Si una de las dos cosas es deficiente tendremos un título desequilibrado. Aclaro: "narración" no equivale a "guión" o "argumento". Hay juegos que sin necesidad de contar una historia tienen un carisma suficiente con elementos narrativos muy elementales (detalles gráficos, minucias sonoras) que hacen al título suficientemente carismático. Se me viene a la cabeza *Angry Birds*, que obviamente no cuenta una historia, pero sí posee una ambientación, sí se ha preocupado de dar una personalidad a sus pajarracos que hace que sea más in-

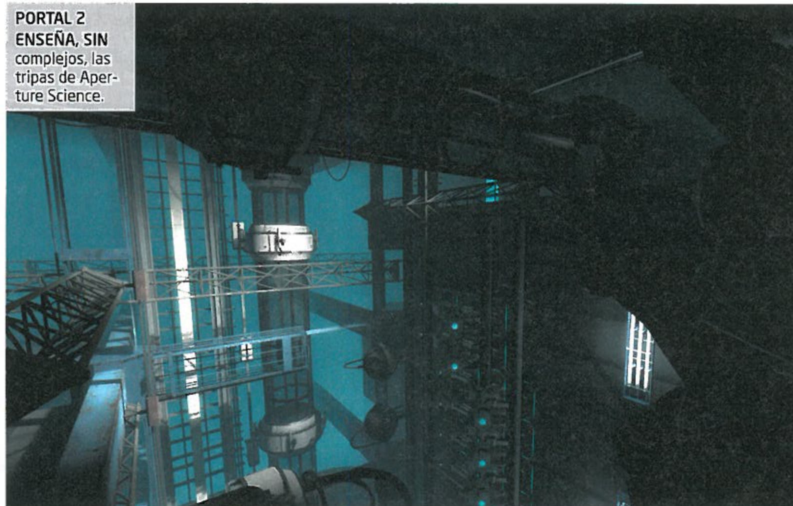
DC Universe Online ya cuesta unos 15 euros. En el MMO de Marvel deben estar tragando saliva.

teresante lanzar aves contra una estructura de madera que simplemente lanzar píxeles abstractos.

En cualquier caso, no es lo que le sucede a *Portal* y su secuela. El guión de los dos juegos de Valve es tan fino, tan lleno de capas y matices, que es literalmente otro nivel en cuestión de guiones para videojuegos: la humanidad y capacidad empática que posee, por un lado, un avatar mudo al que no veremos la cara salvo que falseemos las perspectivas con los portales y, por otro, dos inteligencias artificiales chifladas (que, en cualquier caso, rara vez hablarán en medio de la acción y simplemente harán comentarios entre puzle y puzle) es asombrosa. Con la de juegos que hay preocupados por dotar de traumas de telefilm y flashbacks siniestros a personajes que no son más que monigotes, y Valve consigue que un puñado de torretas con frases pregrabadas sean los secundarios más enternecedores del año. Un año más.

Por supuesto, ese no es el secreto que hace que *Portal 2* sea un juego tan sensacional. Su mecánica, ya perfecta en su demoledora sencillez en la primera entrega, se ha perfilado y depurado hasta extremos abrumadores en esta segunda parte. Los nuevos elementos (fluidos, corrientes transportadoras, »

COOPERATIVO Los dos cómicos robots de pruebas que protagonizan el modo cooperativo son una singular pareja al estilo de la comedia muda que contrasta con los sarcasmos de GLaDOS.



PORTAL 2 ENSEÑA, SIN complejos, las tripas de Aperture Science.

Para saber más

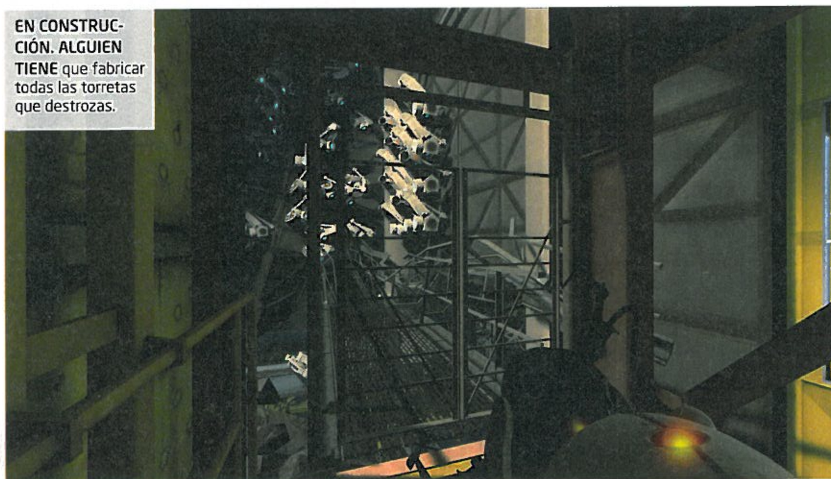
Si no tienes suficiente Aperture Science con los dos *Portal*, Valve tiene más guardado.



UNIVERSO VALVE

Portal tiene su origen, muy remotamente, en el Universo *Half-Life*. Aunque vemos poco probable que Chell se tope en algún momento con el otro mudito ilustre de la compañía, el 'nerd' con palanca a cuestas Gordon Freeman, las historias de Aperture Science (empresa creadora de la pistola de rayos) y Black Mesa (corporación secreta también dedicada a la investigación y el desarrollo de ingenios potencialmente peligrosos para la Humanidad) se han cruzado en más de una ocasión. Se dice que GLaDOS es la respuesta de Aperture Science a la investigación de Black Mesa acerca de una pistola de rayos, y los eventos de *Portal* transcurren en el dramático periodo de tiempo entre *Half-Life* y *Half-Life 2*. En los diálogos grabados desde los años cincuenta de *Portal 2* encontrarás también abundantes referencias a la rivalidad con Black Mesa, aunque posiblemente el cruce más loco entre las dos corporaciones está en el *Episode 2* de *Half-Life 2*, en el que se menciona al accidentado rompehielos Borealis, propiedad de Aperture Science, y que iba a ser un nivel del juego que finalmente nunca llegó a programarse.

Anuncian un nuevo Burnout y se prevé un giro hacia lo grotesco y la exageración. No sé si alegrarme.



EN CONSTRUCCIÓN. ALGUIEN TIENE que fabricar todas las torretas que destrozas.

nuevos usos para los cubos) se incluyen en el juego de forma escalonada y precisa, y el jugador se verá resolviendo puzles complicadísimos en su tramo final gracias a la estupenda curva de aprendizaje. Añadamos a eso un cooperativo originalísimo y con genuino sentido, creado desde cero y que no solo no da la sensación de ser un pegote autoimpuesto, sino que, una vez jugado, incuba en el jugador la idea de que *Portal*, originariamente, se pensó para el juego cooperativo.

¿Eso es todo, entonces? ¿Un guión soberbio y una mecánica impecable? Bueno, la inmensa mayoría de los juegos que padecemos cada mes matarían por uno solo de esos dos elementos, pero la cosa es algo más compleja. En realidad, el secreto de *Portal 2* está en cómo la narrativa alimenta a la mecánica, y viceversa: el juego contiene una serie de giros argumentales (tranquilidad, no cuento nada) que hacen que algo tan aparentemente mecánico y repetitivo como un puzle no pierda interés. Pero uno de esos giros, concretamente, no solo supone un cambio en el argumento, también en la mecánica. Ojo, que el juego no se convierte en un plataformas en 2D de repente, porque sí: *Portal 2* es todo el rato un juego en primera persona, con perspectiva de shooter, donde su muda protagonista solo cuenta para sobrevivir con su ingenio y una pistola de portales cuyas características no pueden ser cambiadas. Y sin embargo, el juego muta gracias a un cambio de tono y ritmo muy acusado. Es decir, *Portal 2* es un juego tan preciso, tan estudiado hasta sus más mínimos detalles, que argumento y mecánica van cambiando de forma natural, sin brusquedades, siendo solo uno, y haciendo que una experiencia aparentemente tan mecánica como puede ser solucionar un puzle y pasar a la siguiente habitación, solucionar el siguiente puzle y pasar a la siguiente habitación, y así hasta el infinito, se convierta en una experiencia totalmente orgánica.

Orgánica, porque en realidad *Portal 2* es algo más que una sartenada de puzles perfectos: entre líneas, en los pasillos entre habitaciones y en los ascensores que comunican plantas, habla de un descenso a los infiernos, de un pasado erróneo y una relación antinatural, y cuenta una historia humana y cómica solo con una pistola de portales y un puñado de rompecabezas. Y eso no lo puede hacer tan bien, con tanta precisión, ni una película ni un libro. Por eso, *Portal 2* es un videojuego perfecto. ■

MONDO VIEJUNO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Los inicios del cooperativo

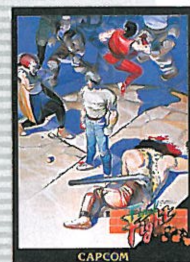
DOS PEGAN MÁS FUERTE QUE UNO

Los primeros juegos cooperativos surgieron en las salas de arcade, ya que los rudimentarios sistemas domésticos no soportaban con facilidad la idea de dos jugadores simultáneos. Eran los tiempos en los que en las casas, dos jugadores significaba uno primero y otro después, pero en las salas de arcade era distinto: juegos como *Double Dragon* dejaron bien claro que el formato natural de "yo contra el barrio" era más bien "nosotros contra el barrio", y de hecho, el propio título de la aventura dejaba bien claro que esa pelea era a dobles o estaría desnaturalizada. No es de extrañar que, por aquel entonces, la calidad de las algo mediocres conversiones domésticas de *Double Dragon* se definiera en base a la existencia o no de multijugador en los distintos formatos. La llegada de la NES supuso el triunfo doméstico del multijugador, y títulos míticos como *Contra*, sencillamente inimaginables sin multijugador en las salas de recreativos, tuvieron su correspondiente ensalada de tiros en versión doblada en los salones de casa.

La cosa se fue sofisticando con el tiempo, y a hitos del multijugador plataformero como *Metal Slug* o *Gunstar Heroes* se sumaron históricos experimentos como el rolazo *Secret of Mana*, que permitía la entrada de dos o tres jugadores (una vez se incorporaban al argumento) en cualquier momento del juego, lo que propició una histórica forma de jugadores principales y secundarios. El salto a consolas más potentes es conocido por todos, y juegos como *Goldeneye* en Nintendo 64 destacaron por formas de juego que hoy se consideran no solo posibles, sino directamente indispensables.

DOUBLE DRAGON. EL TRUCO está en el codazo.







FINAL FIGHT. ELECCIONES A la alcaldía 'pa' ti y 'pa' tu tía.



> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen



multi FIFA 12

VIAJAMOS A VANCOUVER EN EXCLUSIVA

INERCIA DE CAMPEÓN

FIFA realiza fichajes estelares para tratar de reinventarse sin cambiar ni su estilo de juego ni la filosofía que siempre le ha diferenciado.

En el fútbol, como en la vida, todo se rige por ciclos. Un año está el Barcelona arriba, otro tienes novia, otro gana el Madrid y estás soltero... Por supuesto los videojuegos no escapan a esta pequeña máxima, y menos los juegos que tratan de emular el deporte rey. Por eso hace unos años *Pro Evolution Soccer* estaba en la cresta de la ola y ahora se conforma con tratar de recuperar viejas sensaciones. Esto es en gran parte culpa del gran trabajo de Electronic Arts con *FIFA*, que desde 2007 ha ido mejorando poco a poco para convertirse en el mejor simulador de balompié jamás creado.

Sin embargo, en la edición del año pasado ya comenzaron a levantarse voces sobre el estancamiento de esta saga. Por tanto, el objetivo de la desarrolladora canadiense estaba claro, dar un vuelco a su serie y acallar todas esas voces que clamaban por el inmovilismo de la franquicia. De esta manera, la máxima que ha presidido el desarrollo de *FIFA 12* ha sido "revolución, no evolución". Y esta se asienta en tres pilares fundamentales: el nuevo sistema de menús y cambios en la presentación gráfica, las importantísimas mejoras en la inteligencia artificial de los jugadores y un triunvirato de modificaciones a la jugabilidad de importancia capital. Pero vayamos por partes.

De estas mejoras, quizá la menos importante es la referente a la presentación visual. Se ha adaptado un estilo mucho más aparente en los menús, partiendo de la parte inferior de la pantalla de manera horizontal. Con nuestro jugador favorito presidiendo de fondo. Sin embargo, es más importante el cambio tras la pantalla de carga, con una presentación de los equipos más televisiva y una cámara situada a un nivel más bajo, tratando de dar una mayor sensación de profundidad en el campo. En lo referente a mejoras propiamente dichas, tendremos que conformarnos con una evolución en la iluminación de los partidos y en el escaneado tridimensional de las cabezas de jugadores en algunos equipos británicos. Poco más, ya que según los ingenieros de EA Sports, a estas alturas de generación para mejorar otros aspectos deberíamos hacer sacrificios a otros niveles.

Por supuesto este no es el aspecto más importante a la hora de valorar lo que será la nueva entrega de esta saga. Ese honor corresponde a la nueva inteligencia artificial que se ha incluido, que promete acercar la manera de jugar de cada equipo hasta unos niveles de realismo nunca »



FIFA 12

Género:
Deportivo
Desarrolladora:
EA Sports
Editora:
Electronic Arts
Online:
SÍ
Lanzamiento:
Otoño de 2011

LOS JUGADORES SERÁN CONSCIENTES DE SUS LIMITACIONES Y HABILIDADES

» vistos. Bajo el nombre "pro player intelligence" se esconde un complicado sistema de algoritmos que permite a cada jugador ser consciente de sus habilidades y defectos y, al mismo tiempo, conocer estos mismos aspectos de sus compañeros. Esto tiene repercusiones muy importantes sobre el juego ya que cambia completamente la concepción de nuestro juego según quien esté en el campo. Imaginemos que tenemos de delantero a Villa y le cambiamos por Crouch, un especialista en el juego por alto. Este cambio hará que nuestro equipo comience a surtir balones elevados por la superioridad aérea que ahora tendremos. De igual manera, Crouch realizará desmarques y movimientos que traten de aprovechar estas habilidades.

Esta situación podría hacerse extensiva a todas las facetas del juego, con los jugadores de calidad y tiki-taka, regateadores, aquellos especialistas en velocidad, defensores expertos... Lo dicho, ahora tener una plantilla variada será de verdad relevante.

A esto le acompañan sustanciales cambios en la manera de controlar a los jugadores sobre el campo. Nos referimos, por ejemplo, al nuevo sistema de defensa, que elimina el extraño juego del gato y el ratón cada vez que defendíamos. Ahora tendremos un botón para entrar a robar y tenemos que sincronizarlo en el momento justo para no quedar en desventaja. Esto convierte a la defensa en un pequeño arte en el que hay que hacer mucho más que pulsar un botón, estando además íntimamente relacionado con el cambio en el sistema de regates.

En este aspecto se ha añadido una nueva velocidad al juego, que nos permitirá controlar la bola mucho más a la hora de intentar fajarnos de los defensas. Pero no solo esto, sino que también se han mejorado detalles como cuando protege-



LA NUEVA CÁMARA, MÁS baja y cercana al campo.





LA INTERACCIÓN ENTRE JUGADORES cambia radicalmente.


EL SISTEMA DE FALTAS permanecerá inalterado.


LA TENSIÓN DEL CLÁSICO se podrá palpar en el ambiente.

EL NUEVO MOTOR DE IMPACTO LO CAMBIA TODO

mos el balón, la relevancia de los cambios de ritmo, etc.

Para el final hemos dejado el cambio más 'oscuro' de los que se han introducido en *FIFA 12*. Nos referimos al nuevo motor de impactos, que permite que los jugadores reaccionen de manera dinámica a cada choque y caída. Con esto se acaban los momentos extraños tras los encontronazos, entrando en una nueva era en la que incluso las lesiones y su gravedad depende de la manera en que caiga cada jugador. Se acabó la aleatoriedad, ahora cuenta la física real. Incluso el cansancio y sobresfuerzo podrían acabar provocando una lesión muscular. Se trata además de una herramienta que promete ser mejorada en futuras ediciones, con lo que podemos esperar mucho de los *FIFA* que nos quedan en esta generación... ■


TORRES, GRAN JUGADOR, MEJOR persona....

Esas lesiones...

COSAS QUE PASAN JUGANDO AL FÚTBOL

El motor de colisiones tiene gran importancia a la hora de modificar las reacciones de los jugadores. Tanto que de este depende el nuevo sistema de lesiones. El juego toma información de cada articulación, detectando movimientos raros o incómodos, señalando la lesión si ocurre. Puede ser en un tobillo, rodilla, etc.

También ocurre que los jugadores puedan lesionarse solos al realizar un sobre-esfuerzo, o incluso ahora será posible recaer de lesiones si hacemos reaparecer a nuestros jugadores en el campo antes de lo aconsejado por los médicos del club.


LAS PUGNAS ENTRE JUGADORES serán ahora más realistas a todos los niveles.

EL HIJO DE LOS DRAGONES LLEGA PARA MATARLOS

Viajamos hasta Utah, en Estados Unidos, para ver por primera vez una demo totalmente 'ingame' de uno de los juegos más esperados del año. El rol más libre, espectacular y contundente de la generación vuelve a tu consola o PC.

Nos han hecho sufrir mucho. Desde el lanzamiento de *Oblivion* en 2006, nada se supo de una nueva entrega. *Fallout 3* y *New Vegas*, pese a sus grandes diferencias, compartían espíritu, pero a los amantes de la fantasía medieval les faltaba algo. Y hace unos meses, por fin, Bethesda anunció la existencia de ***Skyrim***, y a la vez su fecha de lanzamiento, algo muy poco habitual hoy en día. Un título que, pese a estar en secreto, según nos confirmaron Todd Howard y Pete Hines, máximo responsable del juego y subdirector de Bethesda respectivamente, lleva en desarrollo desde prácticamente el momento en que *Oblivion* se puso a la venta.

Skyrim da comienzo 200 años después de los sucesos del último *The Elder Scrolls*. El Rey ha muerto y una guerra civil asola las tierras. Pero el mayor problema es que un dios con forma de dragón, Alduin, ha despertado y pretende destruir el mundo junto a sus sirvientes, unos dragones oscuros que pueblan todo Skyrim. Nosotros seremos Dovahkiin, "Nacido de un dragón", el único capaz de acabar con ellos, aunque para ello y, como es tradición en la saga, tendremos que escapar de la cárcel en la que empezaremos el juego. En total, unas 20 o 30 horas para superar la trama principal -más que *Oblivion*- y más de cien si queremos superar todas las misiones secundarias.



El mapa

SKYRIM, PURO NORTE

La región de ***Skyrim*** será en tamaño similar a la que vimos en *Oblivion* -llamada Cyrodiil- aunque mucho más montañosa, por lo que el acceso a algunas zonas será complicado. No en vano cuenta con las cinco cumbres más altas de todo el universo de *The Elder Scrolls*. De hecho, contaremos con un mapa tridimensional para saber por dónde poder ir a cada sitio de la manera más fácil posible. Habrá muchas zonas nevadas, aunque también algo más cálidas, como puedes ver en las capturas, ya que también habrá regiones de menos altitud. No existirá ninguna ciudad tan enorme como la Ciudad Imperial, aunque sí cinco muy grandes, más que Bravil o Anvil en *Oblivion*, por ejemplo. Lo que sí ha aumentado, según Bethesda, es el número de pueblecitos. ¿Y mazmorras? Unas 120.

360 PS3 PC

The Elder Scrolls V: Skyrim

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Bethesda Softworks**
Editora: **Bethesda Softworks**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **11 de noviembre**



EL MOTOR UTILIZADO PARA el juego es el Creation Engine, que sustituye al GameBryo de los *Fallout* y *Oblivion*.





NO TE APURES POR su tamaño, como en *Fallout*, en algunas misiones irás acompañado de compañeros que te ayudarán.

Hechizos y espadas

Como en anteriores juegos de Bethesda, el título ha sido diseñado para jugar en primera persona, aunque en esta ocasión la tercera se ha mejorado bastante, especialmente las animaciones de nuestro personaje. A la hora de entrar en batalla, como observáis en las imágenes, la base no ha cambiado. Sin embargo, se han incluido algunas novedades que las reinventan. La más importante, la independencia de ambas manos, que nos permitirán todo tipo de combinaciones, desde un arma en cada mano, a escudo y espada, arco y magia o, como en *Bioshock*, magia a dos manos que potencian sus efectos. Ahora, además, el movimiento hacia atrás se vuelve más lento y el daño de los arcos es mayor, aunque no será tan fácil conseguir flechas y tardaremos más en apuntar. Cada arma tendrá un peso distinto que hará que podamos atacar a más o menos velocidad, y unas serán más efectivas con unos enemigos que con otros. También entran en acción las animaciones de asesinato, muy espectaculares. El resultado de todo es un cambio en el ritmo de las batallas y una mayor preparación previa.

Contaremos con diez razas diferentes de las que se ha confirmado solo el norteño, aunque también hemos visto imágenes de Khajiit y Orcos. Sin embargo, a diferencia de *Oblivion*, en esta ocasión no habrá clases. Habrá un total de 18 habilidades principales subdivididas en tres categorías: mago, guerrero y ladrón. Pero puedes coger cualquiera de ellas, mezclar de unas y de otras, aunque obviamente lo ideal es no tocar todos los palos, sino ir avanzando en las que más te interesen para tu manera de jugar. Por ejemplo, »



DIEZ SERÁN LAS RAZAS que podremos elegir, aunque en esta ocasión no habrá clases.



NOS LO CONFIRMÓ TODD Howard, señores, en *Skyrim* habrá gremios otra vez, aunque no sabemos cuáles.

A DIFERENCIA DE OBLIVION AQUÍ NO HABRÁ CLASES, PERO SI UN 'CERRO' DE HABILIDADES



LA MEJORA GRÁFICA
ES sobresaliente: nieve dinámica, agua hiperrrealista, modelados de gran calidad...



PELEAR CONTRA UN DRAGÓN es uno de de los momentos más épicos del juego.

» podrás ser hábil con la espada pero también con el arco, o combinar magia con resistencia. A esto se suman las casi 300 mejoras para esas habilidades, desde golpear más fuerte con un arma determinada hasta que tus pasos sean más silenciosos. Y, además, 85 magias diferentes, desde elementales hasta de ilusión, protección o cura que podremos usar de distintas maneras, desde trampas hasta bolas de energía a dos manos. Por último, la progresión de tu personaje no irá determinada solo por los enemigos que mates, sino que tendrá mucho que ver con el tipo de habilidades que usas. Y un detalle curioso. Para acceder al menú de habilidades, el personaje mirará al cielo, donde veremos una serie de constelaciones con la forma de dicha habilidad (por ejemplo, para habilidad con armas, espada) y cada estrella es una mejora.

Si existe un enemigo ante el que tendremos que aplicar nuestras mejores técnicas y habilidades estos son los dragones. Unos 130 por todo el mapa, que te atacarán hasta en grupo en ocasiones. Algunos de estos dragones nos proporcionarán 'Dragon Shouts', unas habilidades muy poderosas como la ralentización del tiempo u ondas de choque al estilo de la 'Fuerza' de Star Wars.

'Questeando'

Al igual que en *Oblivion*, la libertad para elegir misiones principales o secundarias y su orden seguirá presente. Pero es importante destacar la intención por parte de Bethesda de evitar la sensación de repetición de misiones. El estudio ha incorporado un sistema llamado 'Radiant Story' que hace que las misiones nos aparezcan en función de nuestra situación, donde estamos o nuestra historia previa al juego. Asimismo, este sistema tendrá en cuenta las mazmorras en las que hemos estado para que, si hay una misión en la que tenemos que acudir a una, nos lleve a otra que aún no conozcamos. La relación con los NPC también es importante, y gracias a otro sistema, el 'Radiant IA', esta dependerá de muchísimos factores, desde nuestra habilidad con un arma (habrá individuos que quieran retarnos y otros que quieran ser nuestros aprendices) como de nuestras acciones. Si hemos ayudado a un posadero, por ejemplo, este nos dejará dormir gratis. Es parecido al sistema de facciones de poblados que había en *New Vegas*, pero mucho más complejo.

Se notan mucho todos los años que lleva en desarrollo el juego. La demo que vimos databa de noviembre pese a que nos la mostraron en abril, y ya el juego lucía espectacularmente, con muy pocos fallos, que serían lógicos debido al estado de desarrollo. Su jugabilidad, densa como casi ningún juego del mercado, la libertad de acción que tendremos -muy similar a la de *Oblivion*- así como sus gran aspecto gráfico y su música, nos hacen pensar que estamos ante uno de los bombazos de la generación. Y tampoco queda tanto para saber si será así... ■

Versiones

IGUAL EN CONSOLAS, MEJOR EN PC

En la presentación en la que pudimos ver el juego se utilizó una Xbox 360 para mostrarlo, esa es la consola base. Sin embargo, Howard insistió en que gráficamente la versión de PS3 será igual en calidad, dada "la experiencia que ya tiene Bethesda en trabajar para ambas consolas". En PC será mejor si tienes una tarjeta gráfica potente, ya que incluirá una serie de mejoras, algunas después del lanzamiento del juego. Utilizará DirectX 11 y, como ya es costumbre, se fomentará la creación de mods entre la comunidad de jugadores, que tan buenos resultados dio con *Oblivion*.

NINTENDO 3DS

Nintendo





DESPIERTA... EL 17 DE JUNIO

EN 1998 NACIÓ UNA LEYENDA...

"Ocarina of Time tiene algo que otros juegos sueñan con haber acariciado". 10/10 – MeriStation.com

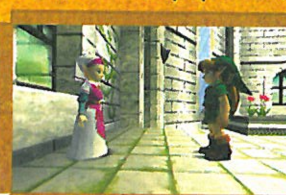
"Os encontraréis ante un juego que se gana a pulso la categoría de indispensable". 98/100 – Hobby Consolas

... REVÍVELA AHORA EN **3D** Y EN **CASTELLANO**









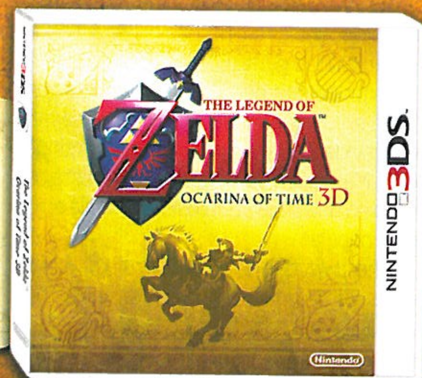


El efecto 3D puede verse sólo cuando se está usando una consola Nintendo 3DS™. Las imágenes de juego que aparecen en esta página han sido capturadas en el modo 2D.

www.legendofzelda.es



REGALO COLECCIONISTA
Reserva ahora *The Legend of Zelda™: Ocarina of Time 3D*
¡y hazte con una de estas 7.500 cajas de diseño exclusivo!*



Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3DS™, visita la página web oficial en www.nintendo3ds.es

* Promoción válida en los siguientes puntos de venta:
• El Corte Inglés • Opencor • GAME • Toys R Us • Media Markt • Saturn • Fnac • GameStop • Carrefour • Worten

PC THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

ESTO SÍ ES ACTION RPG DE NUEVA GENERACIÓN

¿Le han dado la vuelta al primer *The Witcher*? Pues sí, casi tanto como a *Dragon Age 2*, pero resulta que, esta vez, parece que han hecho las cosas bien.

The Witcher fue uno de esos títulos que sorprendió y enamoró a muchos por varias razones: un RPG de los que ya no se veían pero con una cuidadísima ambientación, una historia madura y gran calidad gráfica.

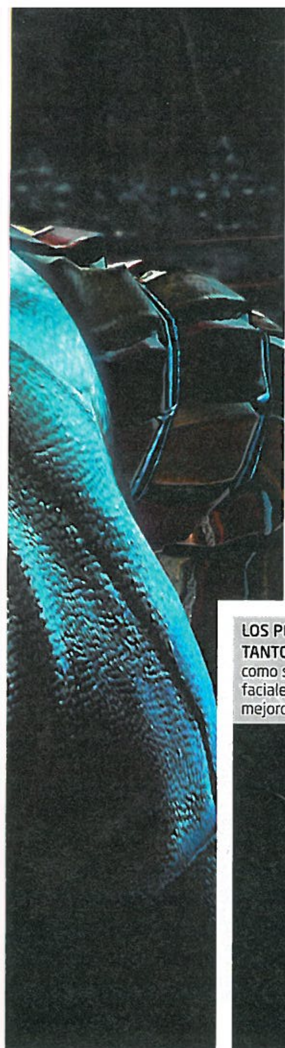
La propuesta de CD Projekt Red se convirtió en el 'sleeper' de 2007 y parecía más que evidente la llegada de una continuación. Más aun si consideramos que está basado en una serie de libros de fantasía épica muy popular.

The Witcher 2: Assassins of Kings, que verá la luz el 17 de mayo, es una vuelta de tuerca a lo visto en su predecesor, muy volcada ahora en la acción pero insertando los elementos roleros de una forma que se nos antoja completamente magistral. Aunque el combate ahora está basado en combos de espada, acercando el título a un juego de acción, la presencia rolera es más determinante: el inventario de Geralt es fundamental y será posible vestirlo con distintas armaduras, etc. Pero claro, Geralt es también un hechicero y el componente mágico es también potenciado en *The Witcher 2* con ramas de aprendizaje que dotan al protagonista de cientos de hechizos que evolucionarán a medida que mejoremos en nuestro nivel.

Por otra parte, el 'crafting' está muy presente, tanto a nivel de creación de distintas pociones que otorgan los típicos 'buffs', como aquellas con efectos directos en la



EL NIVEL GRÁFICO, SOBRE todo en efectos y partículas, ha mejorado mucho.





EL COMBATE SE HA agilizado gracias a un nuevo sistema de combos de espada.

PC

The Witcher 2: Assassins of Kings

Género: **RPG**
Desarrolladora: **CD Projekt Red**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **17 de mayo**
Idioma:
Textos
Voces



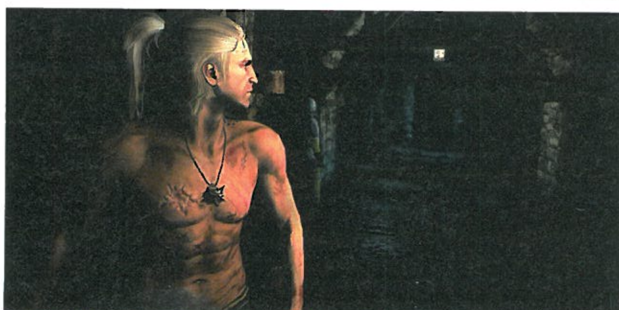
LOS PERSONAJES, TANTO SUS voces como sus detalles faciales, son de lo mejorcito.



LA AMBIENTACIÓN DEL UNIVERSO de Geralt raya a una calidad abrumadora.

ESTAMOS ANTE EL RPG PARA PC CON LOS MEJORES GRÁFICOS DE LA PRESENTE GENERACIÓN





jugabilidad, como los ojos de gato para la oscuridad y otras sorpresas. El 'crafting' también permitirá elaborar otro tipo de objetos y equipamiento, dotando al título de un gran aliciente para los exploradores.

Todos estos aspectos de jugabilidad comenzarán a brillar a medida que evolucionamos en la trama, pero donde os llevaréis la mayor sorpresa, nada más iniciar el juego, es con su elevado nivel gráfico: El equipo polaco de CD Projekt Red ha dicho adiós al motor Aurora de la primera entrega y se ha puesto manos a la obra para desarrollar un motor propio. ¡Y vaya cómo luce! Podemos afirmar, sin ninguna duda, que *The Witcher 2: The Assassins of Kings*, es uno de los juegos de rol con mejores gráficos en un compatible hasta la fecha.

Pero si de algo podemos también estar expectantes es de su cuidada historia, algo a lo que ya nos malacostumbró su predecesor. El comienzo de la narración, con un Geralt encarcelado que cuenta cómo llegó a esa situación, ocupa a modo de introducción la friolera de ¡cuatro capítulos!

No podemos adelantaros mucho más de la historia, pero es tan absorvente y profunda que estaréis enganchados mucho tiempo. Lo prometemos. ■

Geralt de Rivia

UN HECHICERO MEDIEVAL CON BEMOLES

El protagonista de la saga literaria Geralt de Rivia, escrita por el polaco Andrzej Sapkowski, supuso un soplo de aire fresco en el género de la fantasía épica tradicional al incorporar elementos de las tradiciones de la Europa del Este en un género marcado por lo occidental. Con guiones duros y con una madurez inusitada para la mayoría de las sagas habituales, Geralt se ha convertido en uno de los héroes más aclamados en su país de origen y en todos aquellos mercados donde ha aterrizado. En España, por poner un ejemplo, los siete títulos han sido publicados en ocho por la editorial Bibliópolis. Pese a que es catalogada como una obra de fantasía, está considerada por algunos como una de las mejores obras escritas del mundo.



360 PS3 SPIDER-MAN: EDGE OF TIME

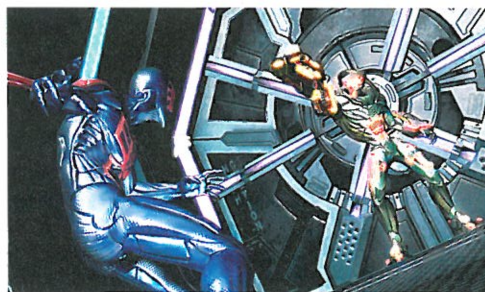
SPIDER-MAN Y LOS VIAJES EN EL TIEMPO

Activision ultima una nueva entrega del trepamuros, esta vez mezclando los universos de dos sagas de cómic supuestamente incompatibles: 'Amazing Spider-Man' y 'Spider-Man 2099'. Dos héroes alejados en el tiempo, pero que lucharán por un objetivo común.

Hace unas semanas Activision desvelaba el título y algunas pantallas del nuevo videojuego de Spider-Man. En el trailer que acompañaba al anuncio, podíamos ver a Spider-Man 2099, el héroe creado por Peter David para el futuro oficial del Universo Marvel, sosteniendo en sus brazos a un fallecido Peter Parker. Una potente y dramática imagen que nos ponía los pelos de punta a todos los fans del trepamuros.

Unas semanas después tuvimos oportunidad de viajar a París para ver el juego en movimiento y entrevistarnos con miembros del equipo de desarrollo, los chicos de Beenox Studios. Ellos nos confirmaban el argumento del juego: una historia que mezclará a los dos héroes (Amazing Spider-Man y Spider-Man 2099) en una aventura que irá dando saltos en el tiempo. Nuestro héroe de siempre tendrá que cambiar el presente para echar un cable a la aventura futura que está viviendo en paralelo (aunque casi cien años después) Spider-Man 2099. Y todo para intentar evitar una catástrofe: la muerte de Peter Parker.

Con este espectacular argumento, cuyo guionista es el propio Peter David (crea-



'Spider-Man 2099'

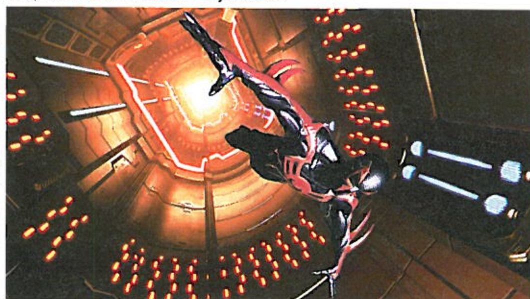
UN VISTAZO AL FUTURO DE MARVEL

La trama de cómics de 'Spider-Man 2099' fue creada en 1992 por el guionista Peter David y el dibujante Rick Leonard. En ella dan vida a Miguel O'Hara, un joven científico de Nueva York que toma la identidad de Spider-Man en ese año tras adquirir superpoderes. En este universo Marvel del futuro las multinacionales gobiernan el mundo, un mundo sin superhéroes ni supervillanos conocidos.



SPIDEY PUEDE UTILIZAR LAS redes para golpear con trozos de suelo o paredes, a modo de mazas.

PUDIMOS VER UN NIVEL en caída libre en el que el Spider-Man del futuro se 'dejaba caer'.



360 PS3

Spider-Man: Edge of Time

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Beenox Studio**
Editora: **Activision**
Lanzamiento: **2011**
Jugadores: **1**
Online: **Sin confirmar**
Idioma:
Textos
Voces

dor de 'Spider-Man 2099'), el juego recupera la dinámica y aspecto del más que decente *Shattered Memories* (de hecho comparten motor gráfico).

En la demo que pudimos ver, que duró apenas diez minutos, asistimos a varios niveles donde el Spider-Man de siempre eliminaba a un buen número de enemigos con un gran repertorio de golpes y combos, como ya nos tiene acostumbrados. El aspecto gráfico ha abandonado el estilo cell-shading del juego anterior, aunque sigue siendo muy colorista. Mientras se deshacía de enemigos, una especie de conexión con el futuro hacía que nos llegaran imágenes del año 2099 y los consejos del Spider-Man de allí, que no hacía más que meter prisa a Spidey. En la escena siguiente el trepamuros comienza a destruir el enorme prototipo de un robot, justo mientras 2099 se enfrenta a este mismo robot en el futuro. A medida que destruía al prototipo, esto le daba ventaja al héroe del futuro, cuyo robot iba perdiendo las mismas partes hasta desaparecer. Parece que este tipo de interacciones 'inter-temporales' serán una constante del juego.

Después, y manejando ya directamente a Spider-Man 2099 asistimos a nuevos combates, con los poderes especiales de este héroe y a un nivel en el que caía al vacío a través de una compleja instalación. Este nivel de habilidad y reflejos nos recordó mucho a los niveles de este tipo de *God of War*, como muchos de los recursos en los combates (Spidey utiliza las telarañas para golpear a modo de las cadenas de Kratos). En general, un juego con un gran aspecto que continúa la jugabilidad de la entrega anterior. ■

Nada de sandbox

COMBATES BAJO TECHO

La serie de juegos de Spider-Man continúa por el camino marcado por los dos juegos inmediatamente anteriores. Es decir, Spidey ha abandonado los juegos estilo sandbox a los que estábamos acostumbrados hace unos años, con la ciudad de Nueva York a nuestra disposición para explorarla a nuestro gusto. Ahora, la historia y los niveles lineales son lo que mandan. En este ***Edge of Time***, por lo que pudimos ver, volveremos a recorrer inmensas estancias de laboratorios, fábricas... para luchar contra los malos. Uno ve el tamaño de las habitaciones y se imagina un edificio gigantesco...



LAS ACCIONES EN EL 'PRESENTE' TENDRÁN CONSECUENCIAS EN LOS NIVELES 'FUTUROS'

Multi TRANSFORMERS: EL LADO OSCURO DE LA LUNA

EL PRÓLOGO DE LA NUEVA PELI DE TRASFORMERS

Después de las buenas críticas de *La Guerra por Cybertron*, la franquicia de robots gigantes y transformables repite estudio de desarrollo y fórmula jugable con el videojuego oficial que acompañará al estreno de la tercera película de la saga.

Como suele ocurrir con los videojuegos oficiales de enormes franquicias cinematográficas, las primeras entregas de *Transformers*, al calor de las superproducciones de Michael Bay, dejaron bastante que desear. Pero el pasado año, precisamente un juego que no se basaba en ninguna película aunque mantenía la licencia de los films dio una alegría a los fans de 'Transformers'. *La Guerra por Cybertron* nos convenció por jugabilidad, duración y diversión. Por eso, el juego oficial de la tercera película repite estudio de desarrollo y el espíritu de aquel.

Hace unas semanas tuvimos ocasión de viajar a París para ver el aspecto de la nueva entrega y charlar con el director del proyecto, Sean Miller. *Transformers: El Lado Oscuro de la Luna* será una historia que servirá de prólogo a la nueva película, con la que comparte título. El hecho de ser una historia independiente de los films (como el anterior juego) le ha permitido al equipo de desarrollo una mayor libertad creativa, aunque también han colaborado, codo con codo, con los productores de las películas.

Por lo que vimos, el juego nos va a permitir encarnar a un buen número de transformers y decepticons, cada uno con sus habilidades, puntos débiles y puntos fuertes. Cada uno de los personajes se van desbloqueando y protagonizarán



Combate

DISPARA Y CÚBRETE

La jugabilidad en los combates de estas enormes bestias metálicas se ha mejorado en muchos sentidos. Ahora aparecen dos barras de energía en pantalla, una es la de salud, que solo se incrementará a medida que eliminemos enemigos, por lo que abatir objetivos será algo crucial si queremos mantenernos con vida. La otra barra es la de munición de las armas especiales (normalmente las pesadas). Estas se recargan solas, pero si abusamos de su uso tendremos que esperar bastante para volver a utilizarlas. Otro de los elementos más novedosos es el nuevo sistema de coberturas. En algunos escenarios, especialmente en los urbanos, será fundamental que busquemos cobijo tras objetos de todo tipo. Y es que dominar las coberturas será vital para superar las misiones.



Transformers: El Lado Oscuro de la Luna

Género:
Acción
Desarrolladora:
High Moon Studios
Editora:
Activision
Jugadores:
1
Online:
Sí
Lanzamiento:
24 junio 2011



BUMBLEBEE CUENTA CON UN localizador de enemigos, un ataque de melé y potentes armas para utilizar cuando se transforma en el Camaro del 76.





AUNQUE SE HA POTENCIADO el combate de vehículos, los golpes con las formas de robots seguirán siendo geniales.

cada episodio del juego. Todos estos episodios, al principio inconexos, nos irán narrando la historia del juego.

Lo que han querido potenciar es la gran cantidad de habilidades de cada robot y para ello han diseñado los niveles específicamente para cada protagonista, consiguiendo una mezcla de géneros enorme dentro de un solo videojuego. Por ejemplo, los niveles con Bumblebee son más de acción y conducción, con sus poderes de ataque de melé y las armas que puede utilizar cuando está transformado en coche. Pero hay otras fases de vuelo (con algunos decepticons) como la que vimos protagonizada por Starscream, que parecía sacada de cualquier entrega de *Ace Combat*. Y también vimos un nivel de sigilo aprovechando el poder de invisibilidad de Mirage. Una mezcla de géneros interesante que hace que cada fase no tenga nada que ver con la anterior.

Por lo que pudimos jugar, nos dimos cuenta de que las transformaciones (que se realizan con un botón) se hacen de forma muy rápida y nos permiten combinar las diferentes habilidades según la forma que tenga nuestro robot. Y otra de las novedades del juego es la puntuación que aparece en pantalla cada vez que eliminamos enemigos. Se le da mucha importancia a la puntuación conseguida en cada nivel, un aspecto muy arcade que servirá para publicar vía online.

En general, parece que el título contentará a los fans de 'Transformers', ya que van a tener una buena dosis de acción pudiendo utilizar a un cerro de sus robots favoritos. Todo con el buen aspecto que ya pudimos disfrutar en la entrega anterior y con juego online confirmado. ■



IRON HIDE CUENTA CON granadas y armamento muy pesado por tiempo limitado.



SOUNDWAVE EN UNA DE sus poses, aplastando a un enemigo; un decepticon de altos vuelos.

CADA FASE LA PROTAGONIZAN PERSONAJES DISTINTOS Y LOS NIVELES SE ADAPTAN A SUS HABILIDADES

360 PS3 PC PREY 2

CAZANDO ALIENÍGENAS PARA GANAR DINERO

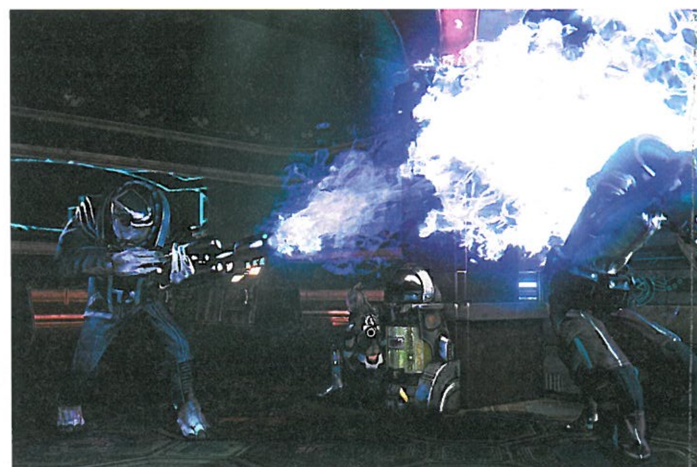
La segunda parte de *Prey* se desvincula totalmente de la jugabilidad basada en portales del primero para acercarse más a los métodos de los juegos de acción con mundo abierto.

Olvídate de los portales de teletransporte y de las distorsiones gravitatorias del primer *Prey*. Por suerte o por desgracia, los desarrolladores de su segunda parte han querido cambiarlo por completo. ***Prey 2*** es, más o menos, una mezcla entre un sandbox del estilo *GTA*, pero en primera persona, con la habilidad para realizar saltos que tenía Faith en *Mirror's Edge* y con la posibilidad de protegerte mediante coberturas. Ese es el foco de su jugabilidad.

La historia comienza el mismo día que *Prey*, el 11 de julio de 2006. Somos Killian Samuels, un U.S. Marshall que avista la abducción que sufre el vuelo en el que viajaba Tommy, el cherokee del primer juego. Samuels también se verá afectado por este suceso que le llevará, con pérdida de memoria mediante, varios años después al Planeta Exodus, donde tendremos que averiguar cómo llegamos allí.

Exodus consta de tres partes: una luminosa donde el gobierno tiene poder absoluto, otra oscura mucho más desconocida y 'Bowery', la zona intermedia muy influenciada por la ambientación cyberpunk que ves en las capturas. Y nos moveremos libremente por ellas, aunque con transiciones mediante medios de transporte

Samuels, mientras averigua cosas de su pasado, se dedica a ser mercenario,

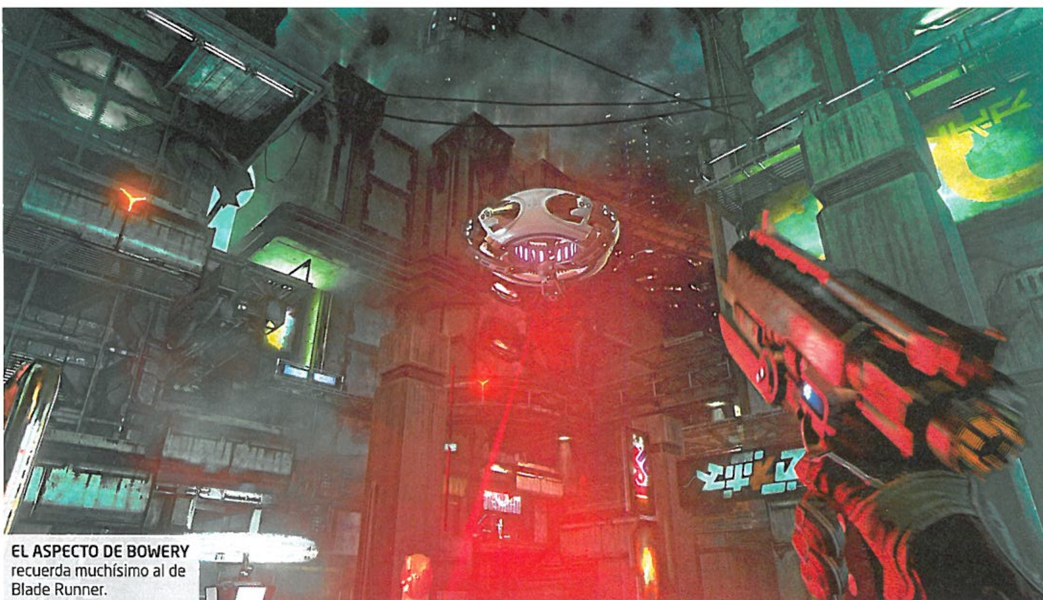




Prey 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **HumanHead Studios**
Editora: **Bethesda Softworks**
Jugadores: **1**
Online: **Sin confirmar**
Lanzamiento: **2012**





EL ASPECTO DE BOWERY recuerda muchísimo al de Blade Runner.



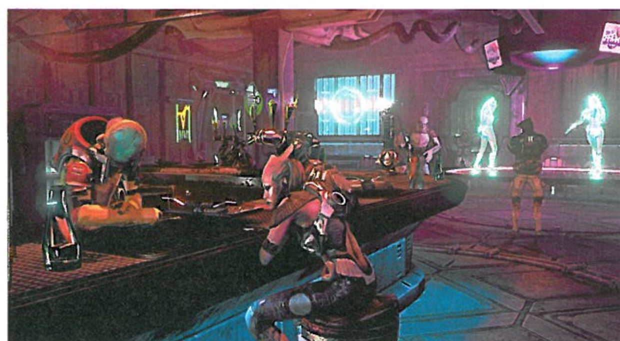
LA CIUDAD VIVE AL margen de ti, por lo que podrás ver a cada alienígena con sus tareas de cada día...



HABRÁ QUE PROCURAR NO ir con el arma desenfundada, apuntar a la gente está feo salvo si quieres sacarles información.

EL DESARROLLO NO SERÁ EN ABSOLUTO LINEAL





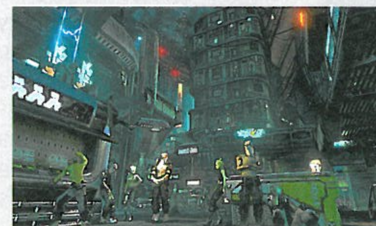
un cazarrecompensas que se vende al mejor postor. En la "demo" que nos enseñó Bethesda, un alienígena contrataba a Samuels para cazar a otro. Nos poníamos en contacto con un informador, que vendía sus datos por 2.000 créditos. En *Prey 2* podremos superar las misiones de distintas formas, y aquí podíamos pagar el precio o amenazar al informador, matando a su guardaespaldas y apuntándole a él para que nos la diese gratis. Una vez alcanzamos a nuestro objetivo -tras una buena persecución y después de matar a numerosos enemigos- se nos daba la posibilidad de enviarle a nuestro contratista, liberarle a cambio de créditos o torturarle para sacar información valiosa. Habrá un sistema de karma y moralidad que hará que cada acción que realices tenga su consecuencia, tanto en el resto de misiones como en el trato que los demás tengan hacia ti. No te apures, contarás con un visor multifunción que te permitirá saber si los demás son hostiles, neutrales y amistosos, clasificándolos en colores.

Para muchos fue un palo enterarse del cambio de enfoque del juego e íbamos con pocas expectativas a verlo, pero nos ha sorprendido muy gratamente. La mezcla de plataformas, sandbox y FPS engancha y el juego tiene una duración aceptable -unas 15 horas -. Si el estudio consigue hilar una trama que enganche y que haya variedad en las misiones, muchos amantes del *Prey* original os sentiréis más que satisfechos. ■

Habilidades

MUCHOS GADGETS

Obtener créditos en las misiones nos servirá, entre otras cosas, para adquirir gadgets que nos darán habilidades muy útiles. Entre ellos hay unas botas que nos permiten realizar saltos más largos, visión nocturna, un arma antigravedad, lanzar una gran onda expansiva que haga saltar por los aires a tus enemigos... No habrá ningún sistema de aumento de experiencia ni de niveles, en Exodus absolutamente todo se consigue con dinero.



360 PS3 PC DEUX EX: HUMAN REVOLUTION

INFINITAS POSIBILIDADES AL ESTILO CYBERPUNK

Otra franquicia añeja está a punto de aparecer en las estanterías de las tiendas de videojuegos. Se trata de la tercera iteración de *Deus Ex*, un prometedor título que mezcla acción y rol de una manera única en un entorno futurista y en un punto de inflexión para la humanidad.

La elección es importante en la vida. Nos lleva por un camino y otro y determina nuestro futuro tanto a nivel inmediato como lejano. De ahí que sea fundamental conocer nuestros límites a la hora de optar por alguna de las alternativas que se extienden ante nosotros. Pero, ¿qué pasaría si nuestros límites fueran flexibles? Si pudiéramos elegir nuestras propias habilidades entonces estaríamos totalmente al mando de nuestro destino. Eso, reduciéndolo casi a su mínima expresión es *Deus Ex: Human Revolution*.

Al menos esto es lo que extraemos de las primeras horas de juego a este esperado título de acción y rol en primera persona. Todo comienza en los laboratorios de Industrias Sarif, corre el año 2027 y parece que se ha hecho un descubrimiento de importancia capital a la hora de extender y popularizar las mejoras tecnológicas de las capacidades humanas. En el papel de Adam Jensen recorremos las instalaciones a modo de tutorial, conociendo personajes y mecánicas de juego. Lamentablemente, algo ocurre y nuestro protagonista acaba necesitando una serie de implantes para poder sobrevivir.

A partir de ese punto se comienza a desplegar el potencial de este título, con las primeras misiones y las muestras de la total libertad de elección que tendremos en cada misión. Desde el primer momen-

Potenciación

POSIBILIDADES INFINITAS



Las mejoras mecánicas que podremos incorporar a nuestro personaje se dividen en cuatro categorías: combate, sigilo, tecnología y social. Podremos potenciar cada una de ellas bien a través de los puntos de experiencia que obtengamos o bien comprando o encontrando estas mejoras por el escenario. Los límites a la hora de mejorar las diversas categorías no quedan del todo claros en esta demostración, sin embargo, es de esperar que el otorgar a cada categoría puntos excluya la mejora del resto de apartados de nuestro personaje. Así, podremos hacer un personaje especialista únicamente en un aspecto, o combinar de distintas maneras las habilidades que se nos otorguen.



LAS ENEMIGOS TE LO pondrán muy difícil, especialmente cuando te rodeen por todos lados.

360 PS3 PC

Deux Ex: Human Revolution

Género: **FPS/Rol**
Desarrolladora: **Eidos Montreal**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **26 de agosto**
Idioma:
Textos
Voces





INDUSTRIAS SARIF, LA FUENTE de todo el mal que azota la Tierra en este título... O quizás no.

DISEÑADO PARA CONTENTAR TANTO A FANS COMO A NOVATOS

to podremos elegir entre varios tipos de acercamiento a cada situación, desde el mortal y lejano al cercano y no letal, con todas las variantes intermedias. La única limitación que tendremos serán nuestras propias habilidades, que nosotros mismos habremos ido potenciando durante la aventura.

Puede que hayamos querido convertirnos en un especialista en combate, en sigilo o simplemente en un hacker excelente capaz de desentrañar el sistema de seguridad más complejo que tengamos a nuestro alcance. La elección solo depende de nosotros mismos. De esta manera, los escenarios serán mucho más abiertos de lo que viene siendo habitual en el género, con distintas alturas verticales y mayor espacio de maniobra en el plano horizontal.

Incluso existe la posibilidad de modificar nuestras habilidades sociales para facilitar las conversaciones que tengamos con los distintos interlocutores que encontremos. Aquí es donde aparece un nuevo sistema conversacional que nos permitirá adaptar nuestras respuestas en función de la personalidad de cada uno de los individuos con los que hablemos. Una herramienta de importancia capital a la hora de conseguir solucionar las situaciones más complejas.

Como no podía ser de otra forma, cuando no estemos en mitad de una misión (en las que incluso podremos elegir si queremos terminarla como se nos indicó o hacer lo que mejor nos parezca) nos encontraremos con grandes ciudades –cinco en total a lo largo del juego– en las que podremos ir de compras, hablar con los personajes secundarios que nos encontremos, descubrir misiones accesorias...

Parecía difícil que se consiguiera todo esto con un equipo recién formado y sin ninguna experiencia en esta franquicia –Warren Spector y Harvey Smith, los 'padres' de los dos primeros *Deus Ex* no han participado en este ***Human Revolution***. Pero parece que Eidos Montreal tenía bien aprendida la lección para conseguir satisfacer a los jugadores más exigentes. Aún quedan pequeñas lagunas que solo se solventarán con una inmersión más profunda en su mecánica de juego, pero eso no será hasta más adelante. ■



EL DISEÑO ESTÁ REPLETO de colores oro, la seña de identidad de esta entrega de Deus Ex.

Dificultad

NADA DE COSER Y CANTAR

A pesar de las amplias posibilidades de configuración de nuestro personaje, no todo será coser y cantar. La resolución adecuada para cada situación puede variar en función de las circunstancias y la inteligencia artificial de cada enemigo en concreto. Un buen ejemplo de esto son los momentos de sigilo, que dejan atrás la simplicidad de títulos como *Splinter Cell* para mostrarnos enemigos que oyen, miran en distintas direcciones, buscan con la mirada a los compañeros, se extrañan al no encontrar a sus colegas de patrulla en un punto de reunión... Ni siquiera será fácil matar sin pasar desapercibido. Habrá que pensar pues, cosa que agradecemos.

360 PS3 PC DUKE NUKEM FOREVER

¡EL REY NO HA MUERTO, ESTABA DE PARRANDA!

Una docena de años en el dique seco no son suficientes para que olvidemos al bueno de Duke Nukem. Sus bromas pesadas y sus chascarrillos soeces siguen molando tanto como cuando el que suscribe era un enano. ¡Larga vida al rey!

Parece que fue ayer cuando nos partíamos de risa con este peculiar héroe y su lucha contra los alienígenas. Sin embargo, ha pasado ya más de una década desde su última aparición. Tanto tiempo que una generación de jugadores desconoce casi por completo la magnitud e importancia de este personaje. Si debiéramos definirlo sería casi como un antihéroe en realidad. Un tipo de gatillo fácil, lengua demasiado larga y músculos hipertrofiados -igual que su ego-. Un tipo singular que siempre ha tenido un lugar de honor en el mundo de los videojuegos.

La buena noticia es que su retorno es inminente, con *Duke Nukem Forever*. Además lo hemos probado intensivamente en toda su dimensión. Y es que, como todo shooter en primera persona que se precie en estos tiempos, cuenta tanto con opciones competitivas como de una sólida experiencia en solitario. Este hecho no cambia la filosofía de la franquicia, que tradicionalmente ha dado mayor importancia a la aventura de un jugador.

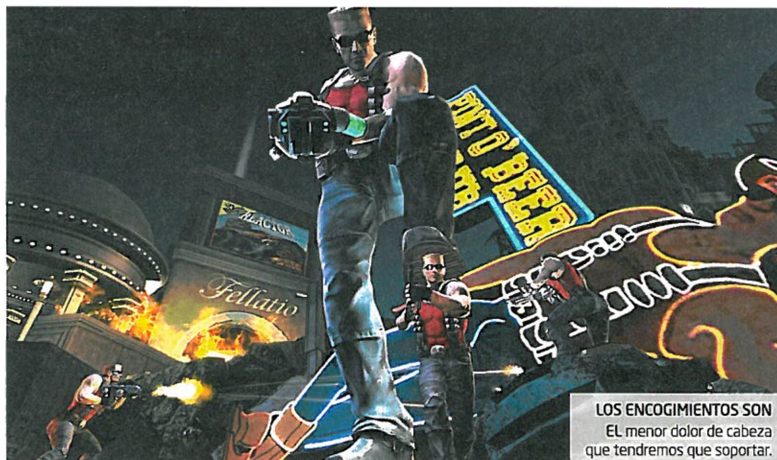
En esta encarnamos al Duke, que comienza como héroe de guerra tras haber salvado múltiples veces a la tierra de ataques alienígenas. Mujeres, alcohol y todo tipo de excesos son los que presiden la vida del protagonista de la aventura, que comienza con nosotros en el papel de Duke jugando a un videojuego basado en sus aventuras. Sin embargo, todo parece comenzar a torcerse cuando una nueva oleada alienígena comienza a invadir la Tierra. Su primer paso, secuestrar a las



MÁS DE UNA DECENA DE HORAS DE AVENTURA EN EL MODO DE UN JUGADOR



ALGUNAS HABILIDADES SERÁN ESPECIALMENTE vistosas y útiles contra varios enemigos.



LOS ENCOGIMIENTOS SON EL menor dolor de cabeza que tendremos que soportar.

Lo de siempre, pero más canalla

LUCHANDO CON EL MUNDO

Las opciones multijugador juegan con conceptos clásicos en este tipo de modalidad, pero añadiéndole un toque canalla que le hace diferente al resto de competidores. Serán interpretaciones del todos contra todos solo o por equipos, del captura la bandera (pero con mujeres en lugar de enseñas) o del rey de la colina. Habrá encogimientos, armas de destrucción masiva, potenciadores de todo tipo... Todo lo que un aficionado a los juegos de acción en primera persona puede pedir. Incluso hay cabida para guiños a los jugadores de anteriores aventuras del Duke. Si es que este héroe está en todo... ¡Como nos cuida!

360 PS3 PC

Duke Nukem Forever

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Gearbox**
Editora: **2K Games**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **10 de junio**
Idioma:
Textos
Voces



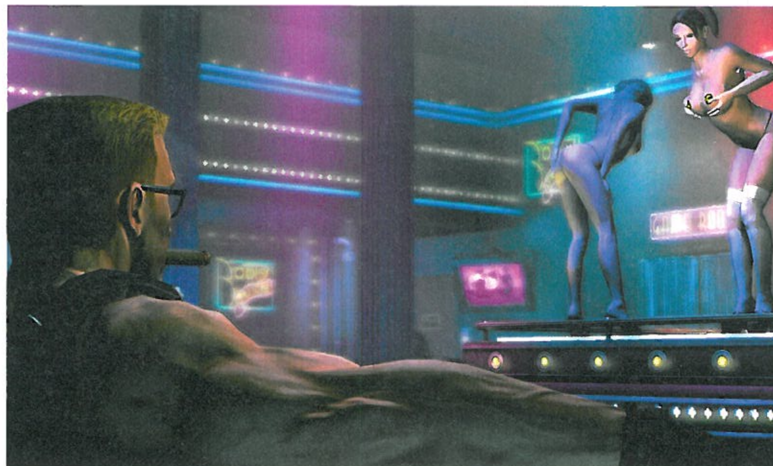
mujeres de todo el planeta. Y todos sabemos que si hay algo que Duke no tolera es que le quiten su cuota de éxito entre el público femenino.

Así comienza esta odisea que pretende no dejar títere con cabeza. Parodias a *Halo, Gears of War, Call of Duty*... Ningún título se salva del corrosivo humor del título de Gearbox. Todo esto mientras disparamos todo tipo de armas: cañones láser, lanzamisiles, armas alienígenas... Todo un arsenal de destrucción masiva que nos acompañará durante un modo campaña mucho más largo de lo habitual, que superará la decena de horas de juego con cierta holgura.

En este tiempo disfrutaremos de una variedad de situaciones digna de mención, viviendo desde los clásicos tiroteos contra enemigos cerdi-formes hasta la resolución de puzles, pasando por momentos de conducción, encogimientos varios y chanzas a tutiplén. Podría decirse que va a merecer la pena el largo proceso de desarrollo, aunque lo cierto es que en este contacto con el juego hemos notado algunos altibajos en la diversión de ciertos niveles. Es el pequeño precio que hay que pagar por el paso de los años. Lo que gustaba hace una década no es lo mismo que ahora nos hace gozar como si no hubiera un mañana. Lo mismo ocurre con sus apartados técnicos, brillantes en un momento concreto, grises al siguiente. Sin embargo, aun no es momento de juzgar si esta lacra es motivo suficiente para dejar de lado este estelar retorno. Lo que sí sabemos ya es el idioma en que nos llegará, con el castellano como opción tanto para textos como para voces.

DIVERSIÓN SIN COMPLEJOS Y SIN TABÚES

Podremos disfrutar de él dentro de un mes, cuando el juego ya esté en los expositores de las tiendas de todo el mundo. Mientras tanto, tendremos que irnos conformando con recordar sus anteriores aventuras o revivir algunos de los niveles que nos encontramos durante la demo. Para el recuerdo son los momento en el club de striptease, los 'juegos' con las gemelas o el enfrentamiento con la alienígena gigante de tres pechos. A buen seguro se tratará de una experiencia única, digna de ser recordada al menos durante los próximos doce años. Aunque esperamos que su siguiente aventura no se haga tanto de rogar, porque hemos de confesar que ¡nosotros también te amamos, Duke!. ■



360 PS3 ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

ASES QUE VUELVEN A SURCAR LOS CIELOS

En esta ocasión, Project Aces se lo ha tomado en serio. Quieren devolver la grandeza a la serie incorporando un nuevo motor gráfico y suficientes mejoras en los modos de juego como para recuperar su tirón.

El regreso de la saga de combate aéreo, *Ace Combat*, está programado para el próximo octubre bajo el título ***Ace Combat Assault Horizon***, un juego desarrollado por Project Aces que recupera la épica y la acción para la serie y que llegará en formato PlayStation 3 y Xbox 360.

Si la saga se ha distinguido a lo largo de su historia por ofrecer al jugador amplísimas zonas de vuelo y combate, en esta ocasión ***Assault Horizon*** seguirá esa misma línea, ambientando los combates en lugares como África, Rusia o la espectacular ciudad de Dubái en la que los rascacielos junto al mar y el desierto se convierten en auténticos protagonistas de las persecuciones entre aviones de combate. También aprovecha este *Ace Combat* para recuperar esa seña de identidad que le hacía único en su género en el pasado, la de ofrecer una línea argumental cargada de dramatismo y que Project Aces ha encargado a Jim DeFelice, escritor de historias militares para la editorial de New York Times y que cargan de dramatismo las escenas en las que nos vemos envueltos y devuelven cierto protagonismo a los propios pilotos.

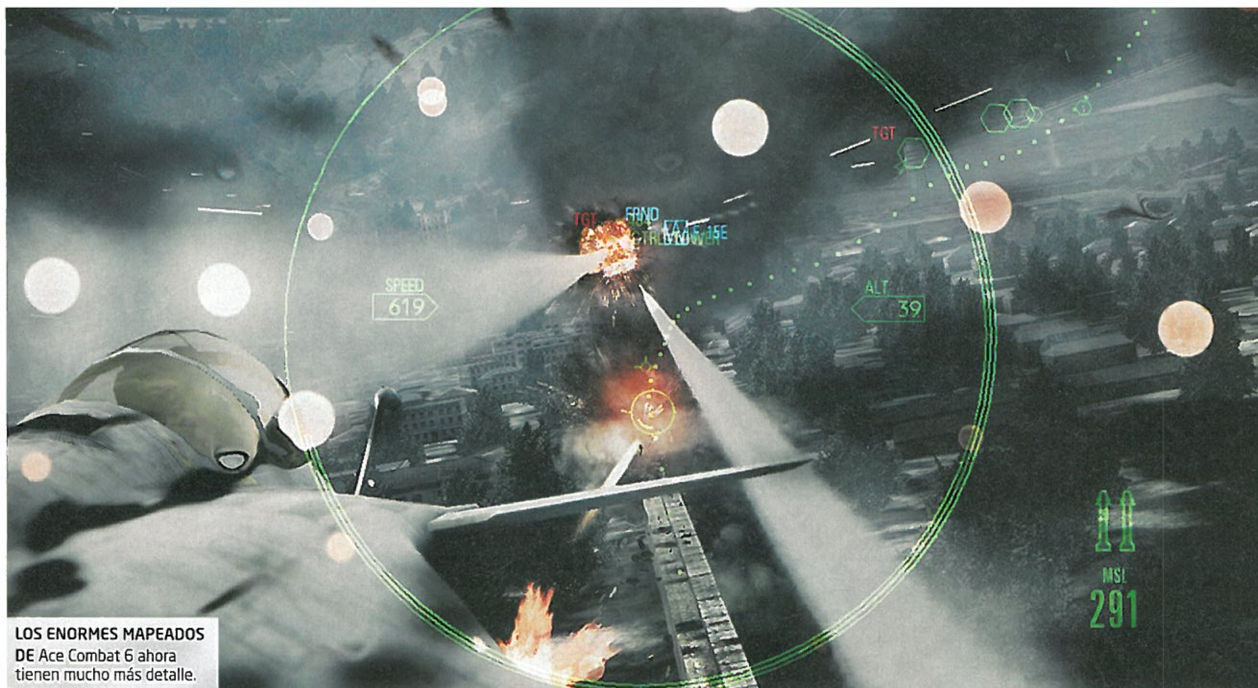
Pero si existe un concepto por el que se vaya a reconocer a este ***Assault Horizon*** es por los combates a corta distancia. A lo largo de la serie, las persecuciones y combates en distancias medias y largas distancias



Sorpresa 3D

UN ACE COMBAT TRIDIMENSIONAL

La apuesta de Namco Bandai y en especial de sus desarrolladoras niponas por la consola Nintendo 3DS ha sido total desde el primer momento. Project Aces ha querido sumarse al grupo de desarrolladores que están creando un nuevo catálogo de experiencias tridimensionales más o menos interesantes. El director de la franquicia, el señor Kono, subió al escenario del Level Up celebrado en Dubái hace algunos días para anunciar el desarrollo de un *Ace Combat* para 3DS. La propuesta puede ser muy interesante ya no solo por la posibilidad de contar con auténticas maquetas 3D de los aviones, sino porque si se trasladan combates online, coleccionismo y una historia interesante a la portátil, puede salir un juego muy consistente.



LOS ENORMES MAPEADOS DE Ace Combat 6 ahora tienen mucho más detalle.

360 PS3

Ace Combat Assault Horizon

Género:
Acción-Shooter
Desarrolladora:
Project Aces
Editora:
Namco Bandai
Online:
Sí
Lanzamiento:
14 octubre




EL MODELADO DE LOS aviones está a un gran nivel.

han sido la tónica general, pero Project Aces ha querido introducir mucha más acción directa en esta nueva entrega. Aprovechando el cambio de motor gráfico, y dejándose llevar un poco por el sistema de cámaras subjetivas de algunos de los shooters más exitosos de los últimos tiempos (bélicos o no), Kazutoki Kono, director del juego, ha querido destacar lo dramático de las escenas que se viven desde dentro de la cabina del piloto cuando se echan encima de un enemigo y lo tiene a tiro para destruirle. Del mismo modo, la persecución se convierte en una tarea más allá de localizar un punto en el horizonte, más bien todo empieza ahí y termina cuando el jugador logra ponerse a la altura de ese mismo punto.

Al introducir los ataques a poca distancia, cobra un especial interés el modo en que se destruyen los aviones y la cantidad de detalles que se pueden observar, ya no solo en nuestra aeronave, sino en la del contrario que vamos a reducir a cenizas.

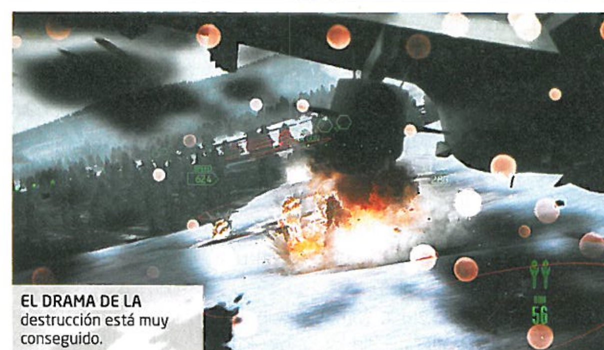
Si *Ace Combat 6* se convirtió en una tarea de agrandar los escenarios, hacerlos más extensos, este *Ace Combat Assault Horizon* pretende poner detalles en toda esa amplitud.

El cambio de mentalidad ha permitido que la saga introduzca nuevas modalidades de misiones, como los bombardeos, las misiones sobre raíles en las deberemos hacernos responsables de un arma a bordo de un helicóptero, tal y como se muestra en algunos de los trailers ya publicados, protección de zonas de avance de nuestros aliados,...

Si bien la campaña se beneficia de todos estos avances a la hora de consolidar la historia y hacerla más compacta, donde, según Namco, verdaderamente se saca provecho a los combates en distancias cortas es en el multijugador online, del cual no hemos tenido ningún detalle. Nuevos aviones, nuevos personajes y muchísima intensidad para una franquicia que parece renacer de sus cenizas. ■

LOS COMBATES A CORTA DISTANCIA SERÁN DRAMÁTICOS





EL DRAMA DE LA destrucción está muy conseguido.

360 PS3 PC DIRT 3

UNA CARRERA DISEÑADA POR Y PARA CAMPEONES

El mundo de las carreras off-road vuelve a primera línea en el plano virtual gracias a Codemasters y *DiRT 3*. Un título tan ambicioso que tiene como objetivo convertirse en el mejor juego de rallies jamás creado.

Ya os hemos hablado en alguna ocasión de ***DiRT 3***, el sucesor del mítico *Colin McRae Rally*, que ha sabido adaptarse a los tiempos que corren con sucesivas entregas, todas ellas de gran calidad. En esta, la que será la novena entrega de la franquicia –y la primera sin el nombre del mítico piloto galés– se ha intentado rizar el rizo, con el claro objetivo de conseguir crear la mejor experiencia de conducción extrema jamás creada. Para ello se han valido de anteriores experiencias del estudio de desarrollo, mezclando elementos de todos sus títulos en pos de lograr esta meta.

De *F1 2011* ha sabido tomar la curva de aprendizaje en el manejo de los vehículos y la accesibilidad para todo tipo de usuarios, haciendo a ***DiRT 3*** apto tanto para expertos como para aquellos menos duchos en el manejo de las cuatro ruedas. En este aspecto destaca la profundidad de las opciones de configuración, que permiten complicarnos la tarea desde la conducción más simple –en la que no necesitaremos frenar–, hasta la más compleja –con un comportamiento de vehículos calcado a la realidad–. Es precisamente en este último aspecto en el que parece haber evolucionado más la franquicia, sabiendo dotar a cada vehículo de un comportamiento diferenciado y único, al tiempo que mantiene el carácter equilibrado del título entre arcade y simulación.

De *Grid* sabe extraer el potencial de cada carrera, con duros enfrentamientos en cada curva y una representación visual ultradetallada, tanto para los entornos como en lo referente a los coches. Incluso se ha conseguido llevar un paso más allá en este aspecto, con algunos de los efectos de partículas más trabajados que hemos visto en un título



TODOS SUS ASPECTOS ESTÁN CUIDADOS HASTA EL MÁS MÍNIMO DE LOS DETALLES



PODREMOS ELEGIR ENTRE CINCO vistas distintas, incluida esta desde el salpicadero.



TAMBIÉN TENDREMOS LA OPORTUNIDAD de enfrentarnos cara a cara con rivales.

La 'Gymkhana'

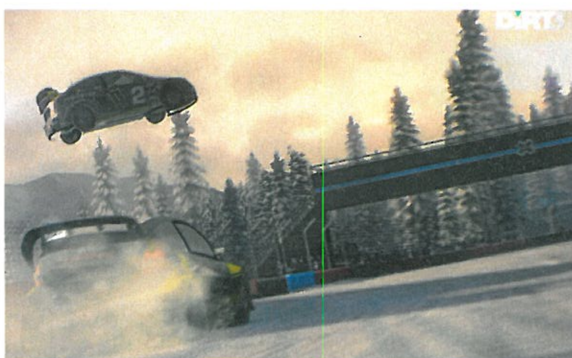
UNA PRUEBA TODOTERRENO

La gran novedad en lo que se refiere a pruebas incluidas es la 'Gymkhana'. Una prueba abierta en la que los conductores deben demostrar sus habilidades en un entorno abierto al estilo freestyle. Saltos, derrapes, piruetas y todo tipo de filigranas sobre cuatro ruedas tienen cabida en estas pruebas que ponen a prueba nuestra creatividad y reflejos. Todo esto, sazonado con el comportamiento real de los vehículos, convertirá a estas pruebas en la sensación de *Dirt 3*. Tanto es así que la opción de subir videos a You Tube se ha diseñado pensando en esta prueba, aunque pueda utilizarse para la totalidad de disciplinas que la gente de Codemasters ha implementado en el título.



DiRT 3

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **24 de mayo**
Idioma:
Textos
Voces



SALTOS LOCOS, PERO NO autos locos.

de este género. Ahora las carreras en la sabana se confundirán con las retransmisiones deportivas por la fidelidad de las imágenes que muestra, sabiendo reproducir todos los fenómenos meteorológicos con un realismo verdaderamente pasmoso. De *Grid* también toma algunos detalles de su jugabilidad, como es la posibilidad de realizar flashbacks, o el esquema de juego, dividido en pruebas separadas pero en las que se suma una reputación que nos permite desbloquear nuevos eventos y recompensas.

Finalmente, de anteriores títulos de esta misma franquicia mantiene la extrema variedad de pruebas y situaciones que podremos vivir en el título. Habrá carreras sobre todas las superficies, categorías de vehículos para aburrir, coches que van desde clásicos de los 60 a bólidos actuales, pruebas en todas partes del mundo y de todo tipo. En este último aspecto hay que dejar bien claro que aunque veremos carreras en pistas cerradas, pruebas cara a cara, desafíos de derrapes... Predominan ante todo los rallies clásicos en los que estamos solos ante un trazado, con la única compañía de un copiloto (perfectamente doblado al castellano).

Por supuesto, hay hueco para novedades creadas expresamente para la ocasión. Un título que aspira a lo máximo no puede conformarse con imitar a otros juegos de éxito. Es aquí donde entra el completísimo modo multijugador, las nuevas pruebas (en especial la 'Gymkhana', en cuadro adjunto) o la posibilidad de subir



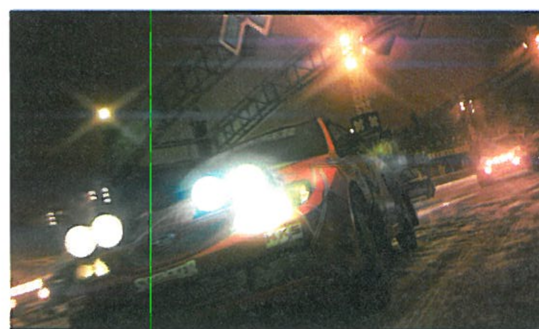
NUESTRAS RUEDAS DEJARÁN GRANDES surcos en la arena.

PODREMOS SUBIR NUESTRAS REPETICIONES A YOU TUBE EN CUALQUIERA DE LAS VERSIONES

nuestras repeticiones a You Tube con la simple pulsación de un botón.

Lo que nos ha sorprendido un tanto ha sido la estructura del modo historia, que abandona el esquema de anteriores títulos de la franquicia para presentarse de una manera un tanto más simple. Ahora tendremos cuatro temporadas para conseguir ser los campeones, estando cada una de ellas dividida en cuatro eventos diferentes con un número variable de pruebas. El objetivo es ir ganando reputación para seguir creciendo dentro del mundo de los rallies. En las primera horas de juego nos ha parecido algo plano, pero mucho más claro que el esquema anteriormente utilizado (el de nuestra caravana con los eventos y opciones).

Para la galería quedan detalles como el cuidadísimo sistema de físicas y colisiones, la participación de grandes nombres del mundo del volante más extremo o el apoyo de grandes compañías del sector de la automoción. Se trata de esos pequeños detalles que consiguen diferenciar a los mejores de los simplemente correctos. Por ese cuidado que han prestado a cada aspecto los chicos de Codemasters, estamos bien seguros que estamos ante uno de los más grandes en el género de este año. ■



COCHES REALES, CIRCUITOS IMAGINARIOS. Una combinación explosiva.

360 PS3 DARK SOULS

DESDE LA MAZMORRA MÁS OSCURA DEL ALMA

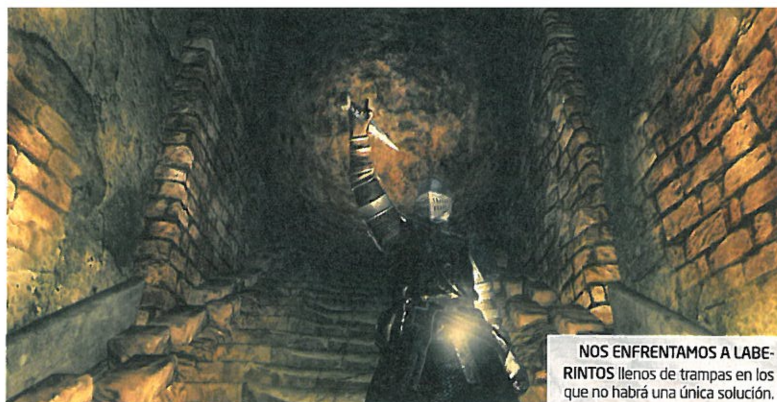
From Software crea un mundo más extenso y peligroso para su rol fantástico medieval y al mismo tiempo lo simplifica con los nuevos checkpoints. Los jugadores de Xbox 360 debutarán en el arte de explorar mientras se es torturado.

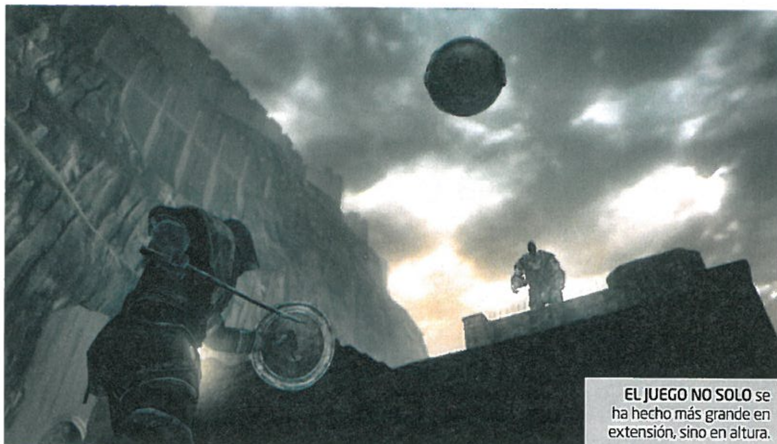
Hace un año por estas fechas estábamos saboreando el lanzamiento de *Demon's Souls*, un juego de acción RPG algo extraño y que, a saber por qué razón, terminó ganándose nuestro corazoncito. Quizá ese toque malvado de tirar todo nuestro trabajo de un par de horas, la enorme cantidad de formas de torturar nuestra alma en pena o simplemente un diseño atractivo en el que se combinaba la acción rolera fantástica con lo medieval... todo en la licuadora japonesa del estudio From Software. El resultado solo pudieron saborearlo los jugadores de PlayStation 3. Por eso en esta ocasión estamos todavía más emocionados con ***Dark Souls***. Los de From Software han decidido que el juego llegue también a Xbox 360. Lo hará el próximo mes de octubre.

El concepto es el mismo y, aunque, durante la explicación que la gente de From Software nos hizo del juego en el pasado Level Up organizado por Namco Bandai se insinuaba en todo momento que este ***Dark Souls*** iba a ser mucho más difícil que el primer juego de la serie, lo cierto es que hay un detalle, y no es pequeño, que nos hace pensar que esto no será así. Se trata de los Beacon Fire, puntos que servirán para la recuperación y reinicio, checkpoints en el fondo. Este sistema puede facilitar o, al menos, relajar mucho las cosas con respecto al primer juego pues, aunque el trazado de los niveles sea infinitamente más peligroso y difícil que aquel, el hecho es que ahora cuentas con un punto relativamente cercano desde el que tratar de abordar la misión de nuevo. Un alivio.



PERMITE LA COLABORACIÓN DE HASTA CUATRO JUGADORES EN EL MODO ONLINE


NOS ENFRENTAMOS A LABERINTOS llenos de trampas en los que no habrá una única solución.


EL JUEGO NO SOLO se ha hecho más grande en extensión, sino en altura.

Edición coleccionista

UN REGALO PARA LAS RESERVAS

Dark *Souls* contará con una edición limitada denominada Must Have en la que el jugador podrá encontrar una completísima guía del juego que será compañera inseparable de los jugadores a lo largo de toda la aventura. La banda sonora original también estará incluida en el pack, así como una serie completa de documentales sobre cómo se hizo *Dark Souls* en HD y un libro de arte que contará con las imágenes de arte de alta calidad. Está previsto que la versión Must Have sea para todos aquellos jugadores que hagan la reserva del juego mientras haya unidades y tendrá el mismo precio que la edición normal.



Dark Souls

Género: **RPG**
Desarrolladora: **From Software**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Octubre 2011**


UTILIZAR LAS CÁMARAS SERÁ vital en ciertas ocasiones para poder evitar los peligros.

Eso sí, si nos centramos en lo que hemos podido ver del juego, la Fortaleza de Sen se convierte en lo que sus creadores han querido llamar "un parque de atracciones de las trampas". Las formas de morir son infinitas: por una simple caída al vacío al cruzar una pasarela, atravesado por una flecha, golpeado por una criatura con aspecto demoníaco, cortado en dos por una cuchilla oscilante... basta decir que la web oficial del juego es *www.preparetodie.com* (prepárate a morir), para dar una pista de por dónde van los tiros. Sin embargo, en esa dificultad es donde está la gracia de este juego que se basa en tres pilares fundamentales según sus creadores: el primero es el combate y para ello contaremos con armas, con magias que iremos evolucionando y mejorando a lo largo del juego y con cierta habilidad que deberemos demostrar en momentos puntuales frente a pequeñas criaturas de nuestro tamaño o gigantescas monstruosidades a las que solo podremos atacar utilizando el propio entorno y resolviendo puzles simples que permitirán que tengamos una oportunidad frente a ellos. El segundo pilar, que el juego se define por ser exploración y RPG, por tratar de meter al jugador en determinados problemas que no se resuelven a base de mandobles, sino más bien buscando recovecos, atajos, pasadizos y soluciones alternativas a través de la exploración. Del mismo modo, la cantidad de objetos que encontraremos en ese ir y venir del personaje servirá para construir una identidad propia. Pero existe un tercer punto que hace que *Dark Souls* sea especial: el juego online. El título de From Software permite la colaboración de hasta cuatro jugadores en una misma partida, convirtiendo el juego en un MORPG al que le falta la segunda 'M', la de 'masivo', pero que en concepto propone la misma exploración de mazmorras y enfrentamiento conjunto a las criaturas más feroces.

Dark Souls promete horas de juego cargadas de acción y de momentos fantásticos, siempre dentro de la ambientación medieval que rodea al título. Especialmente relevante ha sido el diseño de los entornos para crear este universo de fantasía oscura en el que se moverá *Dark Souls*: castillos, bosques encantados, mazmorras gigantescas y laberínticas, y una serie de monstruos inimaginables que terminarán por convertirse en nuestra pesadilla cuando caigamos una y otra vez víctimas de sus torturas. Pero si destacan los escenarios por lo extensos, no lo hacen menos por su verticalidad.

Por último, los elementos de customización vienen a reforzar un apartado rolero que ya era importante en la primera entrega y que hará que con este segundo título, From Software se gane a una nueva comunidad de usuarios, los de Xbox 360 que, a buen seguro, caerán a lo más profundo y oscuro de la mazmorra de *Dark Souls*. ■



360 PS3 SSX

SSX

Género:
Deportivo
Desarrolladora:
EA Sports
Editora:
Electronic Arts
Jugadores:
1
Lanzamiento:
Enero 2012

LAS MONTAÑAS MÁS MORTÍFERAS

SSX trata de reinventarse de una manera mucho más adulta y adaptándose a los tiempos que corren. Ahora el mundo es nuestra pista.

El deporte del snowboard es claramente minoritario en nuestro país. Tanto en lo que respecta a su práctica real como a las representaciones en el mundo del videojuego. Esto no es óbice para que cada cierto tiempo recibamos grandes títulos basados en esta modalidad deportiva. *SSX* es una de esas franquicias con solera dentro de este género, aunque ahora trata de dejar atrás gran parte de sus raíces para reinventarse y volver a estar de moda.

Para hacerlo se ha basado en los renacimientos de otras franquicias tanto del cine como del videojuego, llegando a una clara conclusión: debe ser más adulto. De esta manera ahora nos encontraremos ante un título que pretende ser más serio en su presentación, con los deportistas jugándose la vida en cada uno de los descensos. Cumbres escarpadas, precipios, rocas inesperadas... Incluso se permitirá planear para superar algunos obstáculos tras los precipicios. Esa será la tónica de este título, que aun así no pierde algunas de sus señas de identidad.

De este modo seguiremos contando con un sistema de físicas exagerado, con grandes saltos y trucos espectaculares. Esto se combina con un sistema de físicas bastante remozado, que dota de un nuevo realismo al producto para así conseguir mostrar una nueva cara para la franquicia de Electronic Arts.

Las novedades siguen también con las pistas, que ahora no se limitan a un simple trazado, sino a amplias zonas de montañas de todo el mundo. Habrá más de 300 pistas basadas en cumbres reales, pero adaptadas para una jugabilidad óptima. Hemos podido ver rutas en el Kilimanjaro, en el glaciar del Mont Blanc, etc.

Todavía faltan por revelar un gran número de detalles, pero lo que hemos visto nos ha dejado con ganas de montaña.



LOS VIEJOS PERSONAJES DE SSX volverán con un buen lavado de cara.



MONTAÑAS REALES Y RUTAS extremas en las que estará en juego nuestra vida.

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

360 PS3 L.A. NOIRE

CINE NEGRO QUE SE JUEGA CON MANDO

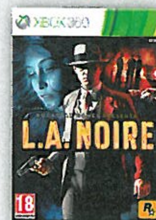
¿Quien dijo que la originalidad en los videojuegos ya no existía? Rockstar responde esa pregunta con *L.A. Noire*, la demostración tangible de que todavía es posible innovar en esta industria.

El cine negro es un género cinematográfico difícilmente clasificable. Tiene un tanto de cine social, otra pizca del género de gangster, un tanto del policiaco... Sin embargo, tienen en común que la trama gira en torno a un acto delictivo. Y ahí comienzan las similitudes con lo último de Rockstar, el largamente esperado *L.A. Noire*.

Se trata de un título diferente, casi único, pero no en el sentido que la desarrolladora suele darle a sus juegos. Aquí no hay la posibilidad de ser malo, ni libertad absoluta de movimientos. Vivimos una historia de policías en la que acompañamos a Cole Phelps en su ascenso a través de los distintos departamentos que la policía de Los Ángeles tenía cuando corría el año 1947. Por tanto no hay lugar para felonías ni desvaríos en pos de una búsqueda insensata de minijuegos. Así termina de enmarcarse como un título casi con más paralelismo con el *Halcón Maltés* y similares que con cualquier obra interactiva vista anteriormente.

El esquema de juego que nos propone es simple en principio, aunque se complica hasta el extremo con las infinitas variantes que Team Bondi ha ideado. Todo comienza en la escena de un crimen. Allí debemos recoger pruebas con mucho cuidado de no dejar nada. Acto seguido es turno de los interrogatorios, donde interactuaremos con los testigos y acusados directamente, tratando de incriminarlos con los descubrimientos que hayamos hecho hasta el momento. Aquí es donde aparece una de las grandes novedades del título, de la mano de la tecnología Motion Scan, el escaneado perfecto de las cabezas de los actores. Ya no estamos hablando de capturas de algunos movimientos, sino de la captación perfecta de cada pequeña microexpresión de sus caras y cuerpos. De esta manera toma una importancia capital la interpretación de los gestos y movi-

360 PS3



L.A. Noire

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Team Bondi**
Editora: **Rockstar**
Precio: **65,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info



>Las interpretaciones de los actores y el detalle con que están representados.
>Muy largo y extremadamente rejugable.
>Innovación en estado puro.

Arriba y abajo

>Funciona algo peor en su versión Xbox 360.
>Ver subtítulos dificulta la observación de nuestros interlocutores.

Las notas





Nota final

9.5

La opinión

UNA OBRA MAESTRA y al mismo tiempo un título peculiar que no gustará a todos los públicos. Hay que comulgar con su peculiar estilo y, además, ser mayor de edad para poder disfrutarlo en toda su magnitud. Si se cumplen estos requisitos, nos espera una experiencia única.



Por Juan 'Xcast'



NUESTRO PRIMER CASO COMO simple agente de calle. El comienzo de una gran historia...

mientos de cada personaje, claves para la resolución de cada caso.

A esto habría que añadir algunos tiroteos, persecuciones, acosos varios, patrullas infames... Vamos, todo lo que hemos visto mil y una veces en películas protagonizadas por Humphrey Bogart, pero actualizado a los tiempos que corren. Y es que hay sitio para algo de libertad con la libre exploración del enorme mapa de la ciudad (12 kilómetros cuadrados a nuestra disposición), con casos aleatorios que aparecen en determinados momentos, objetos secretos y lugares ocultos. Incluso hay cierta flexibilidad dentro de cada caso, con distintas resoluciones en función de nuestra pericia como agentes y manera de actuar.

Sin embargo, hay un detalle que no nos acaba de convencer en exceso, y es la tendencia a dejarnos resolver los casos a pesar de fallar en los interrogatorios o recogidas de pruebas. Un error que no es tal si tenemos en cuenta la sofisticación que llega a alcanzar el título si tratamos de conseguir superar cada situación a la perfección. Pocas pegas se le pueden poner a la jugabilidad a parte de lo anteriormente comentado. Quizá el sistema de coberturas sería mejorable, pero una vez más debemos hacer la vista gorda teniendo en cuenta que este no es en absoluto el foco de *L.A. Noire.* »

UN PASO ADELANTE EN LA PROGRESIVA FUSIÓN DE CINE Y VIDEOJUEGOS

» Estamos ante un título pausado que hace bueno aquello de 'despacito y con buena letra', dejando fuera así a todos aquellos que esperan encontrar un *Grand Theft Auto*. Sin embargo, no tiene nada que envidiarle a este en ninguno de sus aspectos. Ni siquiera en cuanto a duración, donde encontraremos un modo historia de una duración más que respetable, con altas dosis de rejugabilidad para cada uno de los casos -podremos seleccionarlos libremente una vez los acabemos- y la posibilidad de añadir nuevos contenidos descargables. Aunque carece de todo tipo de opciones multijugador.

En cuanto a sus apartados técnicos, no hay excesivas pegas y sí muchas virtudes que destacar. Podríamos comenzar con el extraordinario trabajo de recreación de todos y cada uno de los personajes, un nuevo tope en el mundo de los videojuegos por el detalle en las facciones y la calidad de las interpretaciones. O seguir con el gran trabajo de iluminación de los escenarios. Pero centrándonos en eso dejaríamos detalles fuera, como es el extraordinario trabajo en recrear cada escenario y las calles de la ciudad que debemos proteger de los delincuentes.

El aspecto sonoro le sigue la estela, con una banda sonora digna de las mejores producciones del cine, en la línea de todas las obras de Rockstar. Sin embargo, el mayor fallo que le hemos encontrado viene en este aspecto, por culpa del doblaje. Nos referimos a que en un título en el que debemos observar cada movimiento del rostro de nuestros interlocutores no podemos perderles de vista para leer los subtítulos. De otro modo correríamos peligro de dejarnos algún matiz de nuestra investigación fuera. Poca solución tiene, ya que nos llegará doblado en inglés y subtitulado a nuestro idioma. Algunos aplaudirán esta decisión por la carga dramática de cada diálogo, otros quedarán disgustados. Nosotros por nuestra parte hemos quedado maravillados con *L.A. Noire*, un paso adelante en la fusión entre cine y videojuegos. ■

Gran reserva

CINCO CASOS

Una de las peculiaridades de la campaña previa al lanzamiento del juego ha sido la decisión de Rockstar de 'regalar' un caso a los jugadores que reservaran el juego. Sin embargo, cada gran cadena de tiendas dispone de una versión distinta para un total de cinco casos diferentes según el lugar donde realicemos la pre-compra. Un problema para aquellos que quieran verlo todo, pero un chollo para Rockstar que muy posiblemente los venderá como DLC con posterioridad a su lanzamiento.

Interferencias



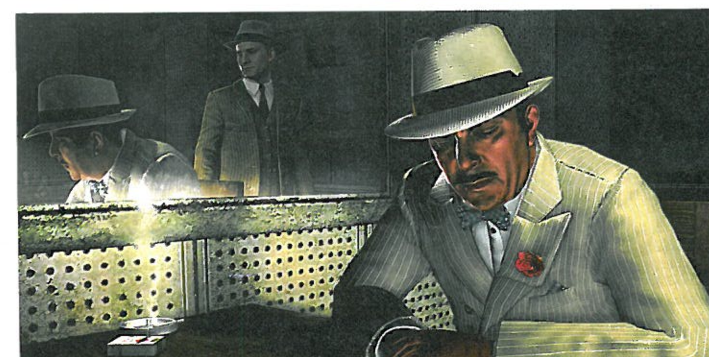
EL HALCÓN MALTES — RED DEAD REDEMPTION — MAD MEN



LA BÚSQUEDA CONCIENZUDA DE pruebas deberá ser una constante en la aventura.



AUNQUE NO SON LO más importante, los tiroteos estarán presentes en ocasiones.



360 PS3 PC BRINK

LA UTOPÍA QUE CASI SE HACE REALIDAD

Innovar en el género FPS es algo muy difícil. Splash Damage al menos lo intenta con este título lleno de toques roleros y muy divertido en su vertiente multijugador.

>Grandes posibilidades de personalización.
>La subida de niveles y habilidades, muy RPG.
>La cooperación entre las distintas clases.
>La diversión y posibilidades que otorga el parkour.

Arriba y abajo

>Los controles son algo rígidos y poco fluidos.
>Las misiones en solitario se antojan repetitivas.

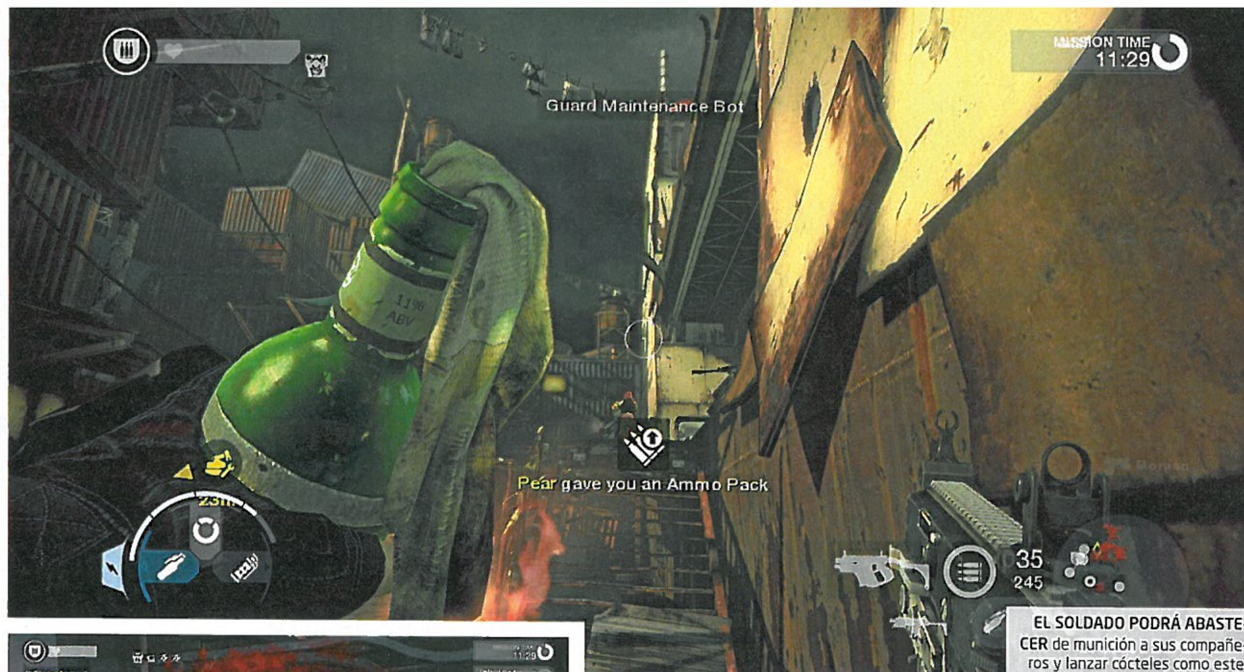
Sin duda, en esta generación estamos disfrutando del apogeo de los shooters para consolas de sobremesa. Sin embargo, aunque la efervescencia de títulos sigue en aumento, más allá de la típica variación en la ambientación argumental, son muy pocos los que consiguen darnos la sensación de estar ante algo original. Esto se debe a que el género de los FPS, por su propia naturaleza, nació bajo la maldición de unas reglas muy encorsetadas y que limitaban su jugabilidad a poco más que desplazarse, apuntar y disparar antes que tu rival.

Splash Damage ha intentado dar una vuelta de tuerca más en busca de fórmulas jugables de otros géneros que fueran adaptables a los shooters y encontró en el rol su máxima fuente de recursos. Es por ello que *Brink* puede ser el primero de su clase en lo que a opciones de personalización de personaje se refiere; y aunque también nos permite subir de nivel y ganar habilidades, no podemos señalarle como adalid en esto, pues la franquicia de Activision sigue muy por encima en lo que a profundidad se refiere.

Pero *Brink* tiene cualidades reseñables. Sus cuatro tipos de clases disponibles: soldado, médico, ingeniero y operativo, no es que sean lo nunca visto, pero cumplen a la perfección la faceta cooperativa entre jugadores. Es decir, a diferencia de otros shooters, la clase no distingue las armas que podremos llevar, sino que solo nos cambia la forma en que ayudamos a nuestros compañeros. A saber: el soldado repartirá munición; el ingeniero aumentará el daño de nuestras armas; el médico nos revivirá y curará; y el operativo será el único que podrá disfrazarse y hackear o desactivar puestos enemigos. Lo que sí determinará el equipamiento que podremos usar, así como la velocidad y resistencia de nuestro personaje, será el tipo de complexión que elijamos. Así, seremos



ANTAÑO LUGAR IDÍLICO, LA subida del mar sumergió a el Ark en una Guerra Civil.



EL SOLDADO PODRÁ ABASTECER de munición a sus compañeros y lanzar cócteles como este.



Sistema dinámico de objetivos

LA DIVERSIÓN ESTÁ EN COOPERAR

La base de la jugabilidad de *Brink* está cimentada en la cooperación entre las cuatro clases disponibles. Los objetivos y recompensas variarán dinámicamente en plena partida, asignándote distintas misiones según fluyan los acontecimientos y siempre en sintonía con tu rol en el equipo. Esto genera una buena sensación de compañerismo, a la vez que reparte el peso del protagonismo en cada una de las cuatro clases por igual.



LOS OPERATIVOS SERÁN LOS encargados de reparar puestos de mando o piratearlos.

más fuertes y capaces de llevar armas pesadas si escogemos ser corpulentos; aunque seremos más lentos y torpes a la hora de movernos y trepar. O bien, seremos más rápidos, ágiles y capaces de imitar a los más habilidosos en 'parkour' si optamos por la forma más delgada.

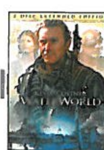
Y es que las opciones de personalización que presenta *Brink* son abrumadoras; sin duda, una de las mejores cualidades del título y lo que diferencia al mismo del resto. Tanto si elegimos salvar el Ark (seremos Fuerzas de Seguridad), como si seleccionamos escapar del mismo (seremos Rebeldes), tendremos un amplio abanico de opciones para modificar a ambos personajes; desde el bello facial y complementos para la cara hasta distintas indumentarias o incluso tatoos; también podremos modificar e incorporar complementos para las armas.

La campaña principal consta de dieciséis misiones divididas en ocho para cada bando, el cual escogeremos al inicio del juego en función de si seleccionamos salvar o escapar de un fantástico y utópico lugar conocido como el Ark. Todos y cada uno de estos niveles se cimentan en la jugabilidad clásica de bandos atacantes y defensores. Por tanto, unas veces nos tocará defender vehículos, escoltar heridos y proteger puestos avanzados o puertas; y en otras ocasiones, la misión nos encomendará destruir sistemas, piratearlos o capturar determinados objetos de valor.

El sistema implementado para sortear obstáculos de grandes alturas con solo apretar un botón, al estilo 'parkour', es un gran incentivo para la jugabilidad. Sin embargo, la poca variedad en los objetivos a cumplir se me antoja como un punto flaco para su disfrute en solitario. A pesar de ello, la experiencia que brinda la vertiente multijugador, obligándonos a cooperar constantemente para cumplir los objetivos, solventa estos déficits y da como resultado un FPS atractivo. ■

Interferencias


TEAM FORTRESS 2


WATERWORLD


MIRROR'S EDGE

360 PS3 PC



Brink

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Splash Damage**
Editora: **Bethesda Softworks**
Precio: **64,95€ (360,PS3); 49,95€ (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-16**
Online: **SÍ**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.4	8.4
Jugabilidad	**Adicción**
8.7	8.4

Nota final

8.5

La opinión

AUNQUE TÉCNICAMENTE no es espectacular, su búsqueda de innovación dentro del género FPS y sus cualidades jugables cimentadas en la cooperación hacen de él un shooter atractivo y muy a tener en cuenta.



Por Alejandro Peña

PC DARKSPORE

LA MALA LECHE DE UN SIMULADOR SOCIAL

Pues sí. Lo tiñes de oscuro y creas un MOBA al uso y ya tienes reinventado el fallido *Spore* de Maxis. ¿Han acertado? La cosa promete.



El enorme 'mea culpa' que deberíamos haber entonado uno tras otro los medios del sector ante el resultado final de *Spore* debería ser de considerables decibelios. ¿Aquello era un juego?

Y lo cierto es que el universo creado era interesante y precisamente con eso se han quedado los chicos de Maxis a la hora de plantear este ***Darkspore***. ¿Hacemos un 'Action RPG' tan de moda ahora con el cadáver? Pues sí, eso es lo que han hecho. Aquellos que pretendan buscar una similitud entre el título original y el que nos ocupa... que nos envíen ya sus conclusiones, porque nosotros no lo vemos por ningún lado. ***Darkspore*** es un MOBA al más puro estilo *League of Legends* y, si nos apuráis, la saga *Diablo*.

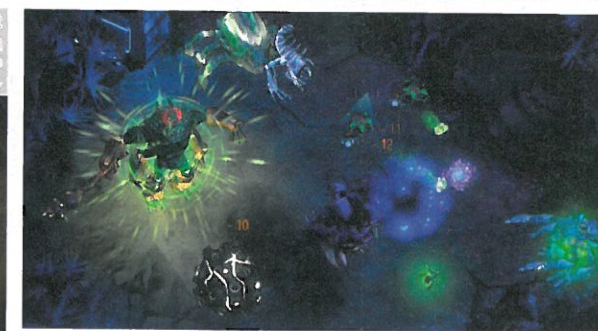
UN BUENA Y DIVERTIDA FORMA DE RESCATAR EL UNIVERSO DE SPORE

En ***Darkspore***, tendremos acceso a distintos héroes con habilidades específicas orientadas a su uso como clase; totalmente personalizables con mejoras, armas, etc, que iremos desbloqueando a medida que subamos de nivel. En este



EL EDITOR DE PERSONAJE es lo único que nos recordará, lejanamente, al mal avenido hermano mayor de Darkspore.

DARKSPORE DESTACA POR SU sencillez y juego ágil. Su personalización y su ritmo rápido, su mayor fuerte.







Interferencias



SPORE · DIABLO II · LEAGUE OF LEGENDS

>Rescata una IP que prometía como Spore.
>Su jugabilidad rápida y sencilla.
>Las posibilidades de personalización de los héroes.

Arriba y abajo

>Todavía hay que ver cómo responde a meses de online.
>Su precio, debería ser free2play...

punto es donde aparece el mayor acierto del *Spore* original: el editor de personaje. Las modificaciones que añadamos a nuestros héroes pueden ser editadas de forma individual sobre sus cuerpos.

Su concepto de juego es sencillo: Niveles y niveles tanto en individual como cooperativo donde conduciremos un equipo de tres criaturas intercambiables (nunca todas a la vez) que, además, pertenecen a distintas orientaciones: Fuego, Mente, Tecnología, Biológico etc. que funcionan a modo de piedra-papel-tijeras con los pobladores enemigos de cada área.

Por supuesto, podremos recolectar ADN (la moneda del juego) para acceder a contenidos exclusivos en la tienda online, lo que nos hace pensar que quizás EA debería haberse planteado el concepto de free2play y no cobrar 50 euros por un juego que merece ser probado por los amantes de los 'Action RPG'.

Su juego online, además del cooperativo, es vital para la necesaria duración en nuestro disco duro de un título como *Darkspore*. En ese sentido, Maxis nos permite disfrutar de varios modos de juego para cuatro contrincantes con arenas y competitivo semejantes a lo visto en *Magicka* o *BloodLine Champions*. En este sentido, estamos convencidos de que *Darkspore* puede hacerse un hueco en el competido sector online. ■





Darkspore

Género: **Acción / RPG**
Desarrolladora: **Maxis**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **49,99 €**
Jugadores: **1-4**
Online: **SÍ**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.5	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
7.5	8.0

Nota final

7.8

La opinión

UN TÍTULO QUE revoluciona la saga Spore devolviéndola a la vida con un planteamiento totalmente distinto, orientado al RPG de acción. Con una marcada inspiración de los clásicos del género como Diablo y aprovechando el tirón actual de estos títulos, Darkspore ofrece una jugabilidad rápida, sencilla y adictiva.



Por Duardo

360 PS3 PC RED FACTION: ARMAGEDDON

POLVO, DEMOLICIÓN Y MARCIANOS

La hora de la destrucción ha llegado: *Armageddon* nos lleva a un Marte en el que casi todo puede ser destruido a cañonazos, martillazos o como a ti te apetezca.

>Algunas armas son un regalo de los dioses.
>El motor de físicas, sublime.
>Los modos Ruina e Epidemia, divertidísimos.

Arriba y abajo

>No tiene modo online competitivo.
>Altibajos en la campaña.
>Pasar de sandbox a lineal puede suponer un paso atrás para algunos.

Han pasado cincuenta años desde que Alec Mason, el protagonista de *Guerrilla*, llegara a Marte y luchara contra el EDF. Y ahora, su nieto Darius está viendo cómo todo lo que consiguieron sus antepasados puede terminar en nada por culpa de Adam Hale y su ejército, que pretenden hacerse con el poder del Planeta Rojo. Pero no solo estos dos bandos entrarán en combate sino que una plaga de insectoides se liberará y amenaza la supervivencia de cualquier ser humano en el planeta. Esta es la premisa con la que arranca ***Armageddon***.

Volition ha querido cambiar el planteamiento del juego, que deja de ser de entorno abierto, sandbox, para convertirse en un shooter en tercera persona mucho más lineal, de pasillo y estructurado en misiones, como pueden ser *Gears of War* o *Uncharted*. Como muchas otras veces es cuestión de gustos, aunque a algunos les sabrá el juego a menos por su falta de libertad.

Sin embargo, hay diversos elementos que diferencian a ***Armageddon*** de sus competidores. El principal, también presente en *Guerrilla*, es la posibilidad de destruir prácticamente cualquier objeto del escenario. El motor Geo-mod luce de manera espectacular, con unas físicas soberbias a las que se une la importancia de los elementos arquitectónicos a la hora de producir destrucción: podremos romper muchas paredes, pero si no atacamos los pilares, un edificio no se derrumbará.

En Volition han sido muy conscientes del filón que esta característica tiene y la han sabido aprovechar en la jugabilidad. Nuestras armas no solo sirven para atacar a los enemigos, sino que la mayoría colaboran en derribar edificios. Y hay auténticas maravillas. Desde un martillo pesado con el que reventar cabezas y fachadas por igual -mi preferido- a una pistola magnética que imanta unos objetos con otros, lo que desata un caos delicioso.



EN ALGUNOS MOMENTOS DE la campaña manejaremos vehículos robotizados, como mechas.



SALVO LAS PAREDES QUE marcan el espacio de juego, todo es destruible.



A MENUDO TENDREMOS QUE arreglar caminos que nosotros mismos hemos destrozado.



ESOS SERES CON PINTA de insectos te atacan en grupo y llegan a ser muy agobiantes.

Darius Manson contará también con otros elementos, como un regenerador de estructuras, imprescindible para arreglar lo que nosotros previamente hemos destruido y que podría cortar nuestro avance en el juego, u ondas expansivas con las que repeler enemigos. La conjunción de todos estos elementos lo convierten en un shooter con personalidad en su aspecto puramente jugable -en contraste con la falta de ella en su argumento, el diseño artístico o el personaje principal-.

El modo campaña, de unas ocho horas de duración aproximadamente, nos lleva en gran medida a escenarios oscuros y subterráneos, donde nos tendremos que enfrentar a menudo a hordas de enemigos, ya sean insectoides o humanos. En general la campaña es notable, aunque hemos sentido ciertos altibajos en la intensidad con la que esta se sucede, con picos brutales junto con otras partes más aburridas y un cierto abuso de situaciones en las que debemos defender una zona de oleadas de enemigos o destruir determinados edificios. Asimismo, pese a que el juego rinde en casi todo, la IA enemiga, los movimientos de los personajes y el desarrollo de la acción no llegan a la altura de los más grandes del género.



CONTAMOS CON UN ÁRBOL de habilidades con el que mejorar a nuestro personaje; para ser un shooter es bastante completo.

En cuanto a los modos online, hay dos: 'Epidemia' y 'Ruina'. El primero es, básicamente, un modo horda cooperativo a cuatro jugadores en el que tenemos que sobrevivir o defender una zona. Y 'Ruina' consiste en lograr la mayor destrucción posible en el escenario. Para ello contaremos con las jugosas armas de la campaña y el objetivo es conseguir la mayor puntuación posible en un minuto; habrá rankings online. Ambos modos son muy adictivos, pero se echa en falta un competitivo que sí tenía *Guerrilla*. ■

Interferencias



DESAFÍO TOTAL



MEGACONSTRUCCIONES



STARSHIP TROOPERS

360 PS3 PC



Red Faction: Armageddon

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Volition**
Editora: **THQ**
Precio: **69,95€ (360,PS3); 49,95€ (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.8	8.6

Nota final

8.6

La opinión

UN DIVERTIDO TÍTULO de acción, de duración aceptable y que cuenta con algunos elementos brillantes, sobre todo las armas y la destrucción. Le ha faltado un modo online competitivo y una campaña con menos altibajos para ser un bombazo.



Por Dave Navarro

3DS DEAR OR ALIVE: DIMENSIONS

LA LUCHA POR LA TERCERA DIMENSIÓN



>La enorme cantidad de modalidades de juego.
>El volumen de contenido que ofrece el juego.
>Un juego accesible para los no iniciados y profundo para los fanáticos.

Arriba y abajo

>La fecha de lanzamiento está demasiado pegada a la del Street Fighter de 3DS y puede hacerle perder cierto protagonismo.

El juego de Tecmo hace que una de las sagas clásicas de la lucha 3D debute en Nintendo y lo haga con una de sus versiones más completas hasta el momento.

La gran pega de ***Dead or Alive Dimensions*** no está dentro del cartucho del juego, se llama *Super Street Fighter IV 3D Edition*. El juego de lucha de Tecmo tiene todo para triunfar, absolutamente todo, pero el de Capcom llegó antes, salió con la consola y el jugador que ya haya comprado un juego de lucha se lo pensará antes de comprar otro.

Lo cierto es que nada tienen que ver a la postre ambos juegos. Mientras que *SSFIV 3D Edition* es un título de lucha en 2D con efectos tridimensionales y una cámara que aprovecha la consola, ***DOA Dimensions*** es pura lucha en 3D, con arenas por las que podremos mover libremente a los luchadores y que además cuentan con diferentes alturas para que disfrutemos al lanzar a un adversario o suframos enormes costalazos.

Si es cierto que el jugador se lo pensará a la hora de elegir, no es menos cierto que desde el lanzamiento de la consola y su catálogo inicial, no ha habido un título mejor para la 3DS. Ninguno que saque tanto provecho y que condense tanta tradición e historia de una saga como hace *DOA Dimensions*. El juego de lucha es una auténtica biblia de la saga y el modo historia, llamado 'Crónica', cuenta absolutamente todo lo que tienes que saber sobre los personajes. Como si se quisiera que una nueva generación de jugadores se adentrase en el mundo de *Dead or*

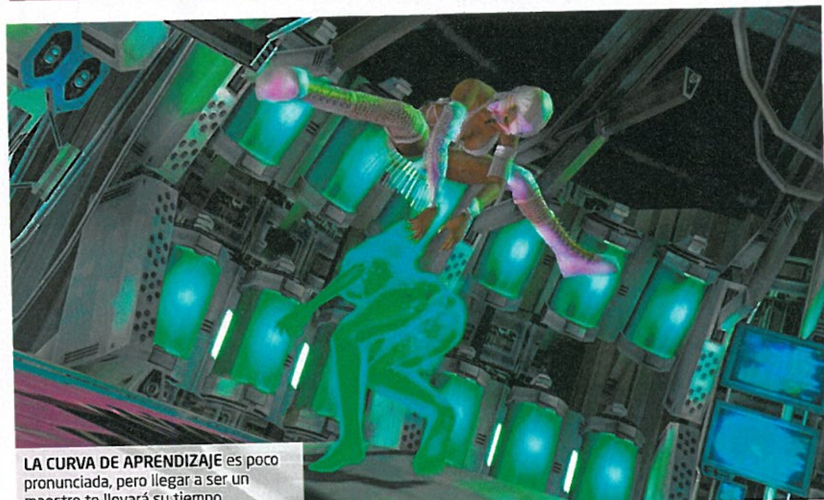


Un álbum de fotos

IMAGINA SER... UN FIGURÍN

La oferta de formas de utilizar este *Dimensions* es tan variopinta que entre las opciones se encuentra la de dedicarte a hacer fotos a los diferentes personajes del juego. A medida que avanzas, desbloqueas figurines que tendrán una pose y la vista en este modo se convertirá en una cámara que permitirá movernos alrededor del personaje (usando el sensor de movimiento), hacer zoom y hacer fotos para almacenar que, por supuesto, podrán ser en 3D.


LAS LUCHADORAS SIGUEN SIENDO iconos sexuales del mundo de los videojuegos.


LA CURVA DE APRENDIZAJE es poco pronunciada, pero llegar a ser un maestro te llevará su tiempo

EL DE TECMO REPRESENTA A LA PERFECCIÓN EL TIPO DE JUEGOS POR EL QUE LOS JUGADORES NO DUDAN EN GASTARSE SU DINERO

Interferencias


DEAD OR ALIVE 3 | SSFIV 3D EDITION | FALCON CREST

ES LA PRIMERA ENTREGA DEL JUEGO EN LA QUE NO PARTICIPA ITAGAKI

*Alive, **Dimensions*** recoge las relaciones entre personajes, las traiciones, los conflictos, todo lo que los jugadores que ya conozcan la serie de antes, quizá tengan presente pero que ningún jugador de Nintendo ha tenido que oportunidad de disfrutar hasta ahora.

Esta presentación a un nuevo público coincide con la primera vez que aparece un juego de lucha de la serie en el que no ha trabajado su creador, Itagaki. Quizá los puristas sepan indicarme si le falta algo al juego que pudiese haber dado el genio japonés, pero lo cierto es que nosotros no hemos echado en falta nada. A la hora de exprimir la consola es el juego más completo hasta el momento. No solo cuenta con decenas de escenas de vídeo entre combate y combate o con un acabado gráfico espectacular en el que, por primera vez en la serie, las chicas no son tan protagonistas como lo son los escenarios (al menos en nuestra opinión), sino que las posibilidades de juego van de un modo historia a combates uno contra uno en local o a través de internet, entrenamientos, un modo supervivencia que es una auténtica locura cuando tienes que resistir 100 asaltos, un desafío por equipos que cuenta con 20 misiones y opciones de extender el juego con los figurines que se desbloquean a lo largo de toda la campaña. Fotos en 3D y enfrentamientos contra jugadores vía StreetPass que se unen a la posibilidad de usar el SpotPass para descargar, al menos durante los primeros 30 días, hasta 34 trajes diferentes para los combatientes.

El de Tecmo representa a la perfección el tipo de juegos por los que los jugadores no dudan en gastar su dinero, un juego que cuida cada detalle, cada contenido, cada personaje. Todo. ■


LOS COMBOS ESTARÁN MARCADOS en la pantalla táctil.


CON CADA FIGURÍN ACCEDEREMOS a nuevas poses de los personajes.







Dear or Alive: Dimensions

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Team Ninja**
Editora: **Tecmo/Nintendo**
Precio: **45,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**
Pegi 16
www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.5
Sonido 8.5
Jugabilidad 9.2
Adicción 9.5

Nota final

9.2

La opinión

ES EL TÍPICO juego que utilizas para enseñar la consola a tus amigos, el que nunca se te olvida llevarte a todas partes, el que siempre quieres tener contigo. Uno de los mejores juegos de 3DS y, sin ninguna duda, uno de los más completos ya no solo de la consola, sino de la serie. Un recopilatorio de DOA imprescindible.


Por Ch. Antón

PS3 SOCOM: SPECIAL FORCES

MUCHO DE SHOOTER Y POCO DE TÁCTICO

"El primer *SOCOM* de verdad de Playstation 3", como lo han llamado sus desarrolladores, aterriza en la consola apostando más por la acción pura que por las tácticas de equipo y con un online muy del estilo del de los mejores FPS.


>La gran variedad de opciones del modo online.
>La diversidad de misiones en el modo campaña.
>Posee un excelente doblaje al castellano.

Arriba y abajo

>Que no se pueda jugar la campaña entera en coop.
>La IA kamikaze de los enemigos.
>La campaña es corta, seis o siete horas.

Para aquellos que tuvieron la suerte de poder vivir el nacimiento de esta saga, aquellos que disfrutaron de sus primeros juegos, los últimos años han sido duros. *Confrontation*, ahora vilipendiado por Zipper, supuso un palo muy fuerte que a la franquicia le ha costado varios años superar.

Y con Special Forces es que lo ha conseguido. El problema, que a los fans más incondicionales de la saga, a esos de los que hablamos al principio y que, por ende, también lo son de los shooter tácticos en general, aquellos que valoran en gran medida el realismo en los juegos bélicos, les puede parecer que el precio a pagar ha sido demasiado alto.

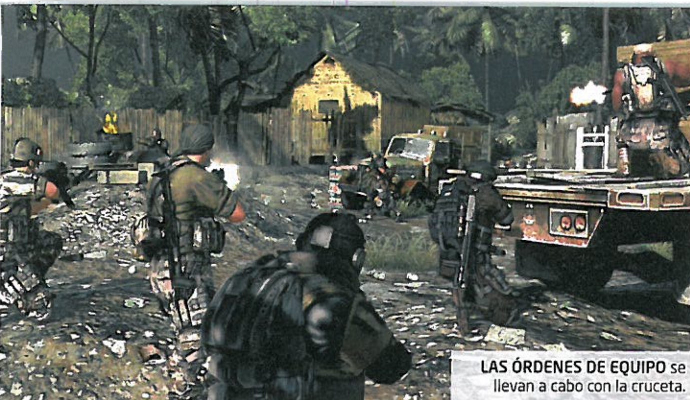
La razón es sencilla: *SOCOM* ha perdido gran parte de su esencia y se ha vuelto un shooter más convencional. Que conste que esto no es una crítica al juego, nosotros no entramos a valorar si un género es mejor que otro, eso es cuestión de gustos, pero como jugador tenlo en cuenta para saber si este juego te gusta o no. Olvídate de tácticas demasiado complicadas. Sois cinco y tú, como líder, mandas a dos equipos de dos soldados. Las órdenes se

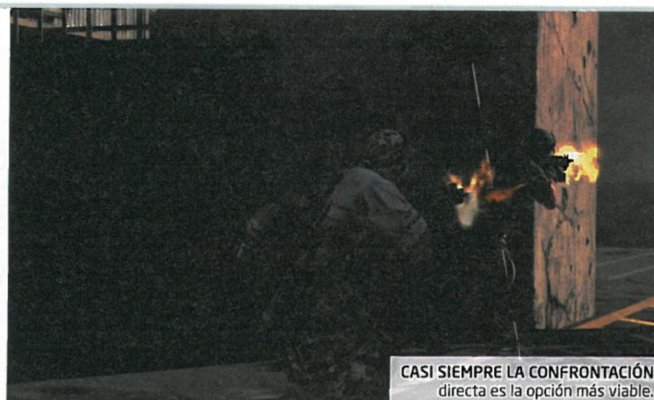


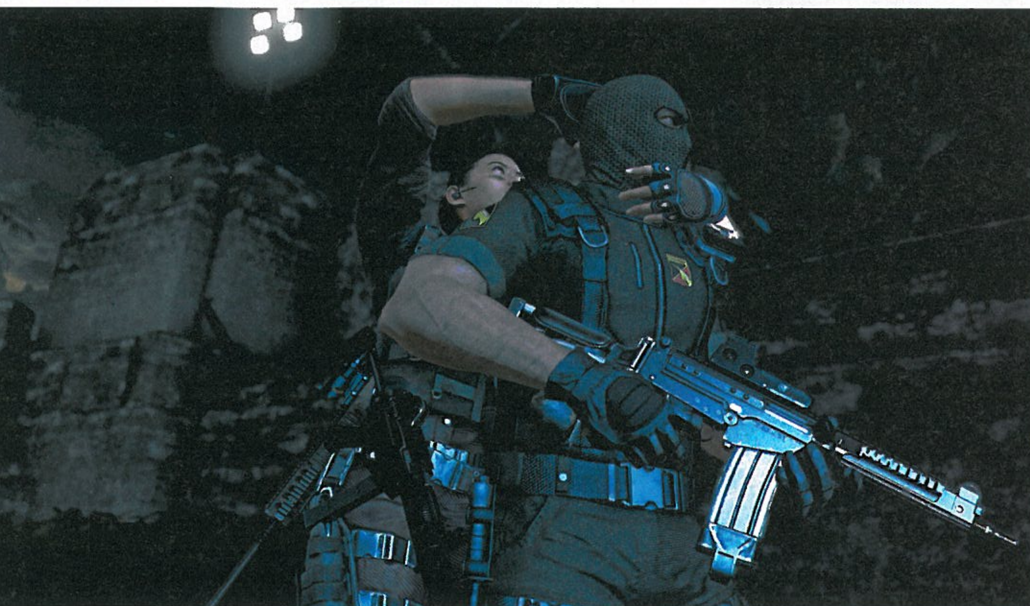
Controles

TAMBIÉN CON MOVE

Sony está decidida a llevar Move a la gran mayoría de sus juegos. El periférico responde bien, pero existe el mismo problema que en los demás títulos de acción que incorporan este tipo de controles: el hecho de utilizar el puntero tanto para mover la mirilla como la cámara hace que se resienta la precisión en el control, fundamental sobre todo en el online Eso sí, para marcar los lugares a los que quieres que vayan tus soldados es muy útil.


LAS ÓRDENES DE EQUIPO se llevan a cabo con la cruceta.


CASI SIEMPRE LA CONFRONTACIÓN directa es la opción más viable.



En silencio

UN POCO DE SIGILO VIENE BIEN

En algunas de las misiones del juego no manejaremos a Cullen Gray, el prota, sino a uno de los soldados que van con él, concretamente la que ves a la izquierda, a la que llaman "cuarenta y cinco". Dichas misiones están totalmente basadas en la infiltración, y las realiza ella sola, sin ayuda de su equipo. Consisten básicamente en ir de un punto a otro del escenario sin ser detectado, como es obvio, y serás ayudado con un marcador de visibilidad. Los escenarios están repletos de enemigos, por lo que si te ven, date por muerto.


CUIDADO CON EL FUEGO amigo, puedes matar a tus compañeros.


TÉCNICAMENTE CUMPLE, AUNQUE NO es espectacular.

SU MEJOR BAZA ES EL ONLINE PARA HASTA 32 JUGADORES

realizan con la cruceta, y se limita a mandar a tus aliados a un punto concreto o a varios y a fijar un objetivo para que lo maten. El equipo azul es especialista en armamento pesado y ataque en distancias cortas y el amarillo en largas y en sigilo. Hasta ahí la táctica, que como puedes ver no va muchísimo más allá de lo que ofrecen juegos como *Mass Effect*. Además, el propio diseño de niveles -muy lineal y con poco espacio para realizar las tácticas-, decisiones como la cura instantánea si te cubres, algunas situaciones muy poco realistas como derribar un helicóptero con metralletas y la IA de los enemigos, que irán corriendo hacia ti casi siempre como si estuviesen deseando morir, no ayudan a dotar de realismo al juego.

El modo campaña -que nos lleva a un país del sudeste asiático en guerra, nada nuevo- está estructurado en catorce misiones con una buena variedad de situaciones que hacen que su transcurso sea bastante ameno y entretenido, aunque es corto, ya que no supera las ocho horas de duración.

Esto lo suple con un completísimo modo online competitivo. Hasta 32 jugadores pueden enfrentarse en nueve mapas diferentes con modos de juego clásicos como 'deathmatch' por equipos o captura la bandera. Existe uno muy interesante, 'artillero', en el que un jugador tiene que desactivar bombas mientras los demás miembros del equipo le protegen. Este es quizá el modo más táctico que te encontrarás en el juego, y es enormemente adictivo. También destaca uno en el que los equipos tienen que hacerse con el control de zonas determinadas del escenario para descubrir la base enemiga y acabar con ella. Todos cuentan con variantes como limitaciones de armas o cambios en la velocidad de la partida que lo vuelven más entretenido si cabe. El cooperativo no llega a la altura del competitivo se limita a unas pocas misiones, una pena, hubiera sido muchísimo mejor que tuviesemos la posibilidad de superar toda la campaña con hasta cuatro amigos.

En definitiva, *SOCOM* es un buen juego, pero si buscas algo más realista, mejor opta por otro título. ■

Interferencias


CALL OF DUTY


EL AÑO EN QUE VIVIMOS...


OBJETIVO: BIRMANIA

PS3



SOCOM: Special Forces

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Zipper Interactive**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **69,95€**
Dispositivos: **Move**
Jugadores: **1-32**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	8.0	7.5	7.5

Nota final

7.5

La opinión

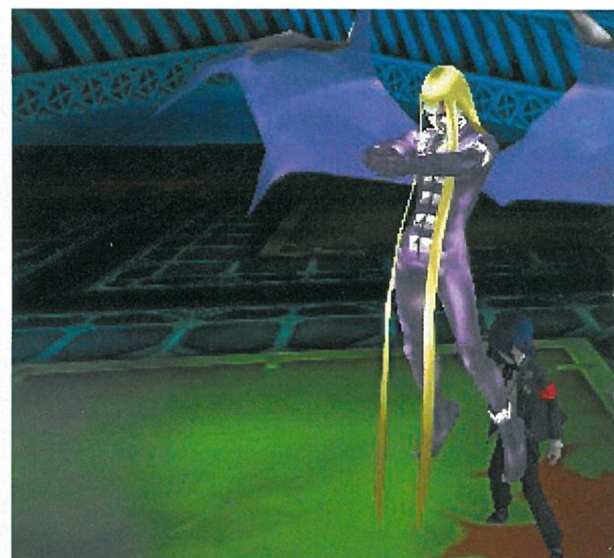
COMO REZA EL título del análisis, este SOCOM tiene mucho más de shooter convencional que de táctico. Teniendo en cuenta esto, salvo algunos elementos como la IA o la duración de la campaña, es un juego que cumple en todos sus apartados y brilla en el online.



Por Dave Navarro

PSP PERSONA 3 PORTABLE





ESTUDIANTE DE DÍA Y CAZADEMONIOS DE NOCHE

Ser un estudiante japonés es uno de los trabajos más estresantes del mundo. Los protagonistas de *Persona 3* no solo tienen que cumplir con sus obligaciones académicas sino que además por las noches salen a cazar demonios. ¿Quién se apunta a estas clases extracurriculares?

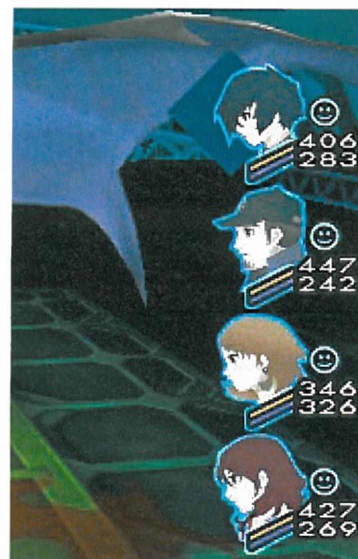
Persona 3 Portable es un remake para PSP del título original *Shin Megami Tensei: Persona 3* aparecido en PS2 en 2008. En este singular RPG encarnamos el papel de un estudiante que cambia de instituto y de ciudad. En su nueva residencia conocerá a unos compañeros que forman parte de la SEES (Specialized Extracurricular Execution Squad), un grupo secreto que combate a unas criaturas paranormales conocidas como 'Shadows'. Cada noche, al llegar las 12, se produce un fenómeno llamado 'Dark Hour', una hora durante la cual las personas se convierten en ataúdes, el tiempo y el espacio se distorsionan y las malvadas sombras salen de sus escondrijos para atacar a aquellos humanos que son inmunes a este efecto.

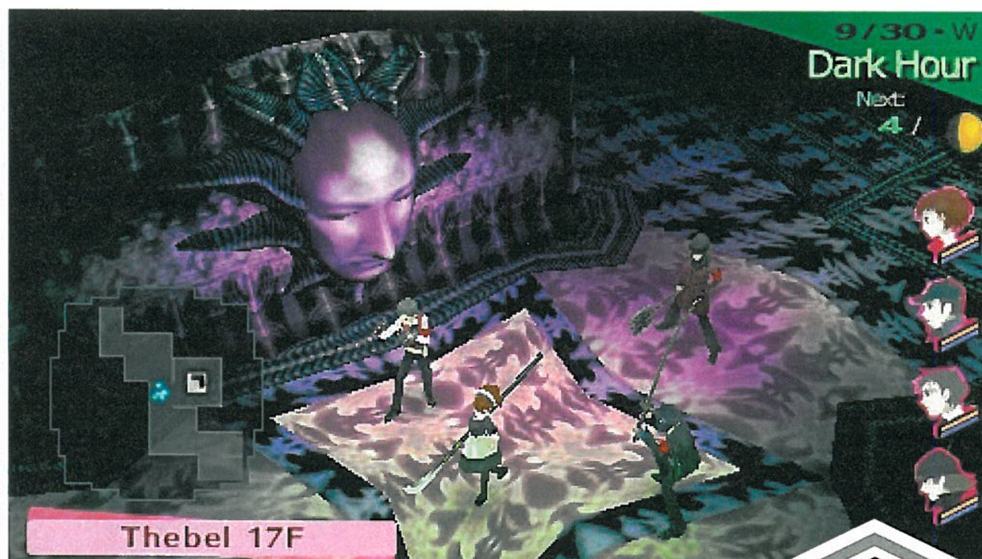
Comenzamos la aventura sin asimilar lo que está sucediendo pero con la firme intención de aprender todo lo posible de nuestros compañeros de equipo. La primera lección aprendida en combate es que las armas normales y corrientes no son lo suficientemente poderosas como para derrotar a estos monstruos. Por fortuna, contamos con otros aliados sobrenaturales de origen misterioso. Se llaman 'Personas', y solo aquellos capaces de permanecer despiertos durante la 'Dark Hour' pueden invocarlos. Aquí se plantea un punto que en su día resultó muy polémico: para llamar a una 'Persona', los chicos tienen que usar el 'Evoke', una máquina con forma de pistola que colocan en su cabeza y disparan. ¿Una crítica encubierta a la sociedad japonesa y a su alto índice de suicidios? Es posible.



NUESTRO PROTAGONISTA PUEDE ALBERGAR hasta 170 'Personas' dentro de sí mismo.

Persona 3 Portable resulta altamente adictivo gracias a su intrigante historia, su trepidante ritmo narrativo y su variada jugabilidad. Durante la noche podemos pasar horas explorando mazmorras subiendo







ENTABLAR AMISTADES TAMBIÉN ES UNA PARTE IMPORTANTE DE LA JUGABILIDAD



>Interesante argumento narrado con gran ritmo.
>Absorbente sistema de creación de 'Personas' y relaciones sociales.
>El arte, sobresaliente.

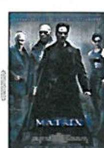
Arriba y abajo

>Sin inglés medio es muy difícil seguir la historia.
>Los largos diálogos pueden desesperar a los jugadores más impacientes.

Interferencias


BATTLE ROYAL


DIGIMON


MATRIX

de nivel, recolectando objetos y haciendo las mil y una tareas típicas de los JRPG. El sistema de combate es muy clásico pero los menús son sencillos y agilizan mucho la acción. También podemos establecer distintos parámetros en la inteligencia artificial de los aliados (atacar con todo, conservar puntos de espíritu, defender...) aunque en los combates decisivos lo mejor es controlar todos los movimientos.

Nuestro protagonista principal puede albergar cerca de 170 'Personas' dentro de sí. Las 'Personas' se obtienen después de ciertos combates, aunque también podemos crear nuevas fusionando las que ya tenemos. El problema es que no son como los Pokémon, no podemos tener dos iguales y si fusionamos dos o tres para conseguir una más poderosa perderemos las anteriores durante el proceso. La decisión puede ser difícil pero experimentar con este sistema de creación es muy entretenido. El otro pilar fundamental de *Persona 3* son las relaciones sociales que establecemos en nuestro día a día. Después de clase podemos realizar multitud de actividades tanto en el instituto como en la ciudad (clubes deportivos, trabajos de media jornada, cantar en karaokes...). Ante cada conversación cotidiana podemos responder siendo amables, bordes o indiferentes y en función de ello conseguiremos crear unos vínculos sociales u otros. Las amistades que forjemos nos permitirán crear 'Personas' más poderosas.

El juego también incluye una jugosa novedad con respecto a su entrega original. Es posible pasarse todo el título siendo una chica. Aunque esto no altera la trama principal, cambia drásticamente la mayoría de las relaciones que estableceremos a lo largo de la aventura y las habilidades que conseguiremos con ello, un aliciente más para volver a disfrutar de horas y horas de exploración, conversaciones y 'crafting'. El principal problema es el de siempre, que el juego no está traducido al castellano y es necesario contar con un nivel de inglés medio para poder comprender perfectamente lo que ocurre en todo momento.

La forja de Personas

MEJORA TUS CRIATURAS

Velvet Room es una habitación a la que solo el protagonista puede acceder y que aparece de forma caprichosa en distintos lugares de la ciudad. Aquí es donde crearemos nuevas 'Personas' partiendo de dos o tres de nuestras actuales criaturas. También podemos hablar con Igor, el regente de esta inquietante estancia para que nos explique todo lo referente a este tipo de fusiones. Hay que tener en cuenta que una vez que se han mezclado varias 'Personas' no se puede revertir el proceso, con lo que hay que escoger con cuidado qué poderes queremos sacrificar para obtener nuevas habilidades.



PSP



Persona 3 Portable

Género: **JRPG**
Desarrolladora: **Atlus**
Editora: **GhostLight Ltd**
Precio: **45,99 €**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi


www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
8.9	8.6

Jugabilidad	Adicción
9.4	8.3

Nota final


9.0

La opinión

UN JUEGO PARA los 'gourmets' de los JRPG. Si te gusta el género te encontrarás con un planteamiento original, abierto y libre que garantiza horas de diversión. Lo malo, que viene en inglés.



Por Daniel Matas

360 PS3 SBK 2011: SUBERBIKE WORLD CHAMPIOSHIP

VELOCIDAD PARA TODOS LOS NIVELES

Vuelve el mundial de Superbikes y, junto al liderato provisional de Carlos Checa, llega el videojuego oficial. Un juego que continúa y mejora el impresionante simulador que nos sorprendió el pasado año.

Como cada año, el videojuego oficial del campeonato del mundo de Superbikes llega fiel a su cita, recién comenzada la temporada (no como otras entregas del mundo del motor, y no quiero señalar). Y este año, esperábamos la entrega de los chicos de Black Bean con especial interés, primero porque el título del año pasado era ya una auténtica pasada y, segundo, porque tras las tres primeras pruebas del mundial, el español Carlos Checa es líder destacado con su Ducati.

Y una vez saboreada la entrega de este 2011 tenemos que decir que, salvo la pequeña pega de no haber evolucionado técnicamente demasiado, el juego llega de lo más completo. De momento cuenta con un cerro de modos de juego: carrera rápida, carrera profesional, contrarreloj, SBK Tour, fin de semana, campeonato y online. Como podéis imaginar, los más completos son los modos carrera profesional y SBK Tour. En el primero de ellos podemos crear un piloto a nuestra imagen y semejanza y llevarlo al éxito del campeonato, pasando por las categorías de Superstock 1000, Motorsports y Superbikes. Nada



>La gran cantidad de modos de juego.
>Los tres niveles de simulación.
>Tres categorías para disfrutar de las motos a nuestro gusto.

Arriba y abajo

>Nivel técnico algo obsoleto.
>El Mundial de Superbikes no es muy seguido en nuestro país.



Ajustes de la moto

TÚ ERES EL MECÁNICO

Como ya nos tiene acostumbrados la saga, podemos 'meterle mano' a la moto en todos los grandes premios. Y podemos hacerlo modificando casi todas las piezas mecánicas para intentar ajustar su configuración a las características de cada circuito. En el modo de simulación total esto es de vital importancia. Déjate aconsejar por los mecánicos y prueba cada cambio en las largas sesiones de prácticas de cada fin de semana.



CUIDADO SI LA PISTA está mojada, se pierde la adherencia.


EL JUEGO INCLUYE UN nuevo modo 'foto' para inmortalizar las repeticiones.




NO SE TE OCURRA frenar cuando estás tumbando.


ECHA UN VISTAZO ATRÁS para ver a tus perseguidores.

SBK Tour
QUEMANDO RUEDA

Además del modo carrera, que será el modo que más horas te robe, nos encanta el modo 'SBK Tour' que han añadido este año los chicos de Black Bean. Este es un modo de desafíos situados por todo el mundo que tendremos que ir superando y desbloqueando. Todos los circuitos del mundial tienen su propio desafío, y es genial poder ir enfrentándose a ellos una vez que ya tengamos soltura sobre la moto en los niveles altos de simulación. Hasta cincuenta desafíos que van desbloqueando extras, nuevos circuitos, más desafíos o más pilotos del modo leyenda SBK.

CREA A TU PILOTO Y LLÉVALO A LO MÁS ALTO DEL MUNDIAL

más comenzar firmaremos un contrato profesional y, si vamos logrando los objetivos marcados por el equipo y aumentando nuestra reputación como piloto, podremos llegar a montar sobre una moto de Superbike y soñar con ganar el Mundial. El modo SBK Tour nos permite competir en decenas de circuitos de todo el mundo superando logros concretos.

Todos nuestros logros en estos dos modos de juego principales desbloquearán contenidos del juego: cascos, equipaciones, motos, equipos, fotografías y pilotos de leyenda con los que correr en los modos libres del juego.

En cuanto a las sensaciones de conducción, hay que decir que el juego te permite elegir entre tres modos diferentes de simulación, una muy baja, un nivel medio y un nivel de simulación total para los más expertos en estas lides. Después, dentro de cada nivel, pueden activarse o desactivarse ayudas hasta conseguir el nivel óptimo para nuestra pericia sobre las dos ruedas. El objetivo es divertirse y que el juego resulte un reto para nosotros.

En el modo de simulación total vuelven a ser fundamentales los consejos de los ingenieros en el box y, sobre todo, realizar todos los ajustes posibles en la moto. Lo bueno es que podemos participar en los entrenamientos libres y volver al box para ajustar todas las piezas mecánicas de la moto al milímetro, para mejorar nuestros resultados.

Una vez en la pista, nos ha encantado la manera en la que las gomas de los neumáticos van quedándose marcadas en el asfalto vuelta tras vuelta. Esto nos marca además la mejor trazada posible y sobre ella notamos mucha mayor adherencia. En el caso de los días de lluvia, hay que tener mucho cuidado con los charcos que se acumulan en la pista y, vuelta tras vuelta, buscar la trazada seca que va quedando sobre el asfalto. En general, en el modo de simulación total el realismo de la conducción y de las sensaciones sobre la moto es asombroso.

Otro año más estamos ante el mejor simulador de motociclismo que hay en el mercado, y este año con modos de carrera rápida y campeonatos para 16 jugadores online. ■

Interferencias


SBK X


CAMPEONATO DEL MUNDO SBK 2011


MOTO GP 10/11

360 PS3



SBK 2011: Superbike World Championship

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Black Bean**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **60,95€**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**



Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.7	8.5

Nota final



La opinión

ESTE AÑO, LOS aficionados a las motos tenemos que volver a decantarnos por el juego oficial del Mundial de SBK. Y es que es el simulador más completo que puede encontrar un aficionado al mundo de las dos ruedas.


Por G. Maeso

Multi



LEGO Piratas del Caribe

Género: **Puzle/Plataformas**
Desarrolladora: **Traveller's Tales**
Editora: **Sony C.E./ Nintendo**
Precio: **49,99€ (PS3, Wii); 45,95 € (3DS); 40,95 € (DS); 29,99 € (PSP)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.7	7.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	9.0

Nota final

8.5

La opinión

CAMBIO DE ESCENARIO y de personajes pero las misma fórmula que en anteriores juegos de LEGO. Una manera diferente de acercarse al universo de Piratas del Caribe.



Por Dave Navarro

Multi LEGO PIRATAS DEL CARIBE

BLOQUECITOS EN LA ISLA DEL TESORO

Aprovechando el tirón de la cuarta película de la serie, 'En Mareas Misteriosas', Traveller's Tales hace su particular versión de los cuatro filmes con las figuritas danesas.

>Como siempre, el equilibrio entre puzle, plataformas y acción es brillante y adictivo.
>El repaso humorístico a las cuatro películas de la saga.

Arriba y abajo

>No ha evolucionado prácticamente nada su base jugable.
>Que no se distribuya en España la versión de 360.

No sorprende en absoluto la reconversión a LEGO de Jack Sparrow, el Capitán Barbosa y compañía. La saga de películas cuenta con todos los elementos que debe tener para ser un buen producto de LEGO: que llegue a un público muy amplio, que cuente con un buen número de historias en su haber para poder representarlas y que incluya personajes de mucho carisma.

LEGO Piratas del Caribe no innova apenas respecto a la gran mayoría de los títulos de la saga, que desde el primer juego, *LEGO Star Wars*, se han asentado en la misma fórmula combinativa de puzles, acción y plataformas. Evoluciona muy lentamente, pero la mecánica de Traveller's Tales sigue resultando casi tan fresca como hace seis años, aunque no estaría mal que en el siguiente juego ya incluyan algún cambio de peso.

En cada nivel contamos con una serie de personajes, cada uno con habilidades distintas, que podemos intercambiar para superar los puzles y avanzar. Will Turner puede lanzar hachas, Jack Sparrow puede encontrar objetos escondidos gracias a su brújula y Elizabeth Swann - y otros personajes femeninos- pueden realizar dobles saltos, por ejemplo. Es en la combinación de las diferentes habilidades de los personajes donde reside gran parte de la diversión del título que, por supuesto, también cuenta con duelos de espadas y fases de plataformas, o incluso ambas juntas, como muchos combates en alta mar entre los palos de los barcos.



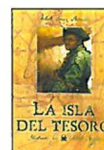
ES UN TÍTULO PARA todos los públicos; se pueden activar las ayudas para resolver los puzles más complicados.

El coleccionismo también está presente en *LEGO Piratas del Caribe*. A lo largo de los veinte niveles -cinco por cada película, unas quince o veinte horas de juego en el modo Historia- podremos conseguir objetos secretos como botellas de ron, lingotes dorados o accesorios para nuestros muñecos LEGO. Incluso personajes como tal, que se cuentan por docenas. Para conseguir muchos de estos extras tendremos que rejugar los niveles en el modo "Juego Libre", ya que habrá lugares inaccesibles en un principio que requerirán de habilidades especiales para acceder a ellos.

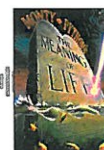
Ha mejorado el aspecto gráfico del juego, no ya en los modelados de los muñecos, que son similares a los de siempre, sino en los escenarios, con mayores efectos de luz y mejores físicas en el agua. También hay nuevas animaciones en los personajes, sobre todo en batalla.

Por último, hay que destacar que volvemos a contar con un cooperativo para dos jugadores que divide la pantalla de una manera muy suave cuando ambos personajes alejan, y que multiplica el entretenimiento por razones obvias. Misma fórmula, misma diversión. ■

Interferencias



LA ISLA DEL TESORO



MONTY PYTHON



CHOOOF! (TRICICLE)

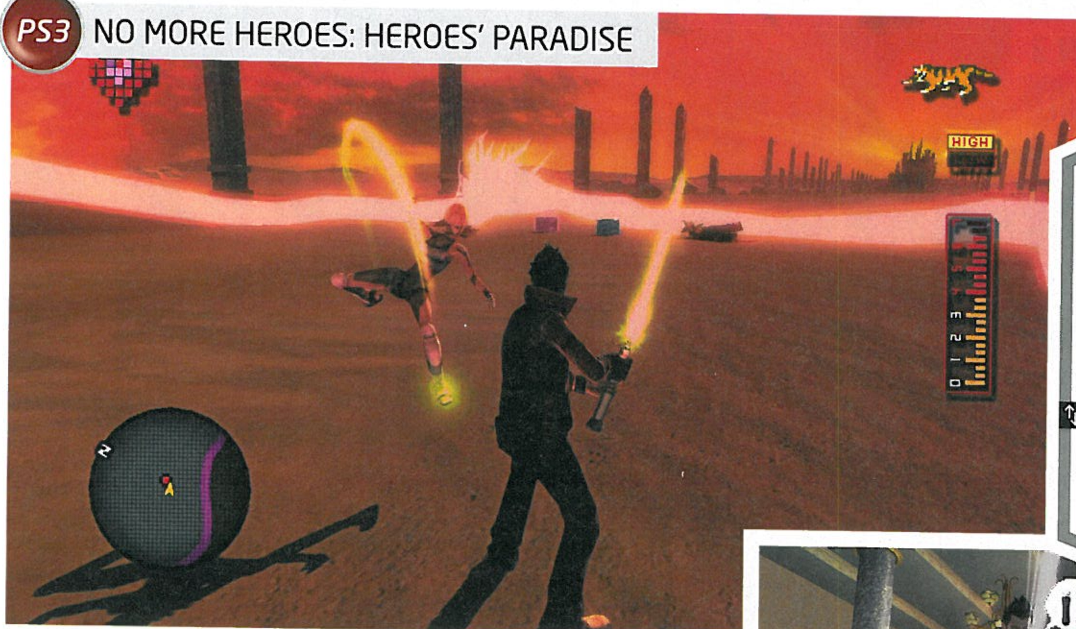




EL HUMOR MÍMICO EN los videos sigue presente.



PS3 NO MORE HEROES: HEROES' PARADISE



>El control con Dualshock, muy conseguido.
>Su humor negro y su extravagancia, brillantes.
>Las batallas con los jefes finales.
>Su precio.

Arriba y abajo

>Santa Destroy está muy abandonada.
>Se debería haber pulido mucho más el apartado gráfico.

LA DEMENCIA DEL ASESINO

Travis Touchdown aterriza en PS3 con el No More Heroes original en alta definición y algunas novedades que lo hacen francamente atractivo. Todo un juego de culto.

Tal y como te adelantamos en el avance del número anterior, Heroes' Paradise es un remake del primer No More Heroes, pero adaptado al control del Dualshock (también puedes jugar con Move), en alta definición y con algunas novedades respecto al primer juego, entre las que destacan nuevos niveles y la inclusión de algunos de los jefes que pudimos ver en Desperate Struggle.

El control con Move es muy similar al de Wii, aunque más preciso, mientras que el del Dualshock está enormemente conseguido, no hay nada parecido en un juego de acción actual, sobre todo por los finishers continuos en los que tienes que pulsar R3 y mover el joystick en una dirección determinada. Al principio quizá te parece que rompa el ritmo de la acción, pero lo que hace es conseguir un tempo de juego de un gran equilibrio que terminará viciándote mucho.

Lo malo, que los años y su origen de Wii lo dejan, pese a estar en HD, muy por debajo de los estándares de 2011. Grasshopper debería haber hecho algo más que "lavar" el juego para la Alta Definición. Por lo demás, es uno de los títulos más originales y extravagantes de los últimos años que debe al menos probarse. ■



PARA MATAR A UN enemigo no basta con zurrarle, hay que rematarle con un combo moviendo Move o el joystick del Dualshock en la dirección que nos marquen.

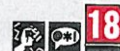
PS3



No More Heroes: Heroes' Paradise

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Grasshopper**
Editora: **Konami**
Precio: **55,99€**
Dispositivos: **Move**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.0	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	9.0

Nota final



8.5

La opinión

EL JUEGO TIENE tres años y viene de una consola inferior en términos tecnológicos y eso, por desgracia, se nota demasiado. Pero han acertado con los cambios en el control y no ha dejado de ser un juegazo.



Por Dave Navarro

PSP



Patapon 3

Género: **Acción / musical**
Desarrolladora: **Japan Studio**
Editora: **Sony**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi

www.pegi.info



Las notas

Gráficos 8.0
Sonido 8.7
Jugabilidad 8.5
Adicción 8.1

Nota final

8.4

La opinión

UNA MEZCLA EXPLOSIVA capaz de enganchar a cualquier jugador independientemente del sexo o la habilidad que tenga. Nos encantó el primer Patapon, amamos el segundo y estamos teniendo un romance con el tercero. Una franquicia de la que esperamos mucho en un futuro cercano.



Por Juan 'Xcast'

PSP PATAPON 3



ACCIÓN TRIBAL A GOLPE DE TIMBAL

Seguir el ritmo nunca fue tan fácil y adictivo como con *Patapon*. Tanto que aun en su tercera entrega y sin cambiar la fórmula, sigue enamorándonos casi como el primer día.



>Gran diseño y simpatía por los cuatro costados.
>Buenas opciones multijugador.
>Tiene mucho de todo ('looting', patapons, etc)

Arriba y abajo

>Descenso del nivel de dificultad en general.
>Se conforma con repetir la fórmula clásica de esta franquicia.
>Que no tengas ritmo.

Patapon ha conseguido convertirse con tan solo tres entregas en un sinónimo de originalidad y atención al detalle para los usuarios de PSP. Por eso no sorprende que la última entrega de la franquicia en la actual portátil de Sony se preocupe más de pulir su jugabilidad que de revolucionar el peculiar estilo que siempre ha caracterizado a este tíitulo.

Así, seguimos comandando a un pequeño grupo de seres a ritmo de timbal. Las ordenes se realizan a través de comandos de cuatro botones pulsados al ritmo que marca la música. Ninguna sorpresa en este aspecto, aunque *Patapon 3* no busca sorprender.

Las novedades vienen de pequeños cambios en su mecánica de juego, de lo longevo de su modo historia (con más de 80 niveles) y de las posibilidades del multijugador vía Wi-fi. En este aspecto se nos permitirá cooperar con otros tres amigos e incluso competir en diversos modos de juego. Todo funcionando sin retardos y sin que la experiencia gráfica ni jugable se resientan de manera alguna.

Si bien un cambio que sí hemos notado es una reducción de la dificultad respecto a los anteriores *Patapon*. Quizá el objetivo de esto ha sido facilitar la entrada de nuevos jugadores, porque había niveles auténticamente infernales en las anteriores entregas, pero convierte a esta tercera parte en un título mucho menos reflexivo y estratégico.



MENOS PATAPON A CONTROLAR, más acción en pantalla.

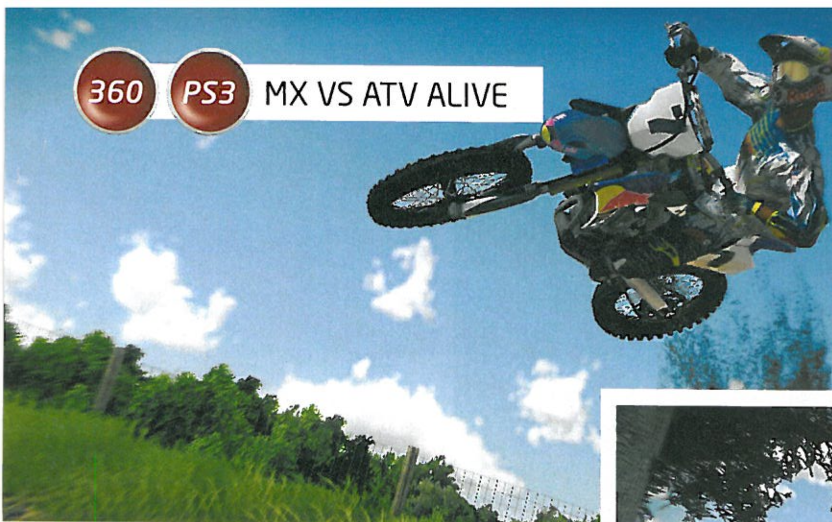




ENEMIGOS DE TODOS LOS colores y tamaño se interpondrán en el camino.

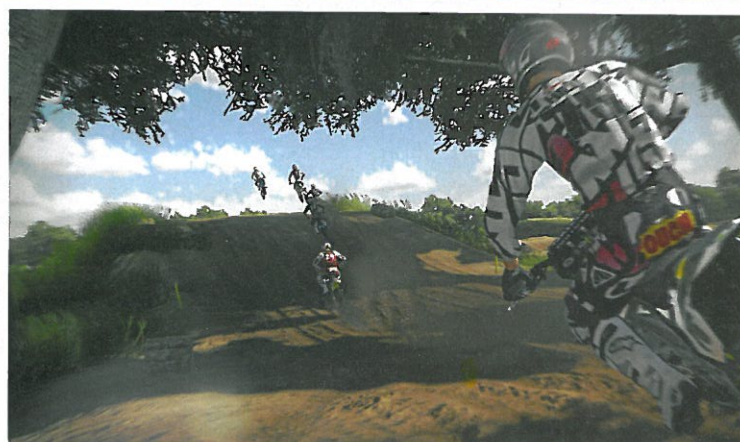


Una pena, ya que el resto de apartados cumplen las expectativas, aunque sin variar en exceso la fórmula. Si esto no es problema, un título muy recomendable para los usuarios de PSP. Si en cambio ya estamos cansado de pata-chaka-pon... ■









MOTOS Y QUADS A GRANDES VELOCIDADES

Vuelven los pilotos más ágiles del mundo para subirse de nuevo en sus ATV o en sus MX, competir por ser el mejor y realizar las piruetas más increíbles que te puedas imaginar. Un título apto, sobre todo, para aquellos que amen este deporte.

Un año más tenemos nueva entrega de una de las franquicias de carreras off-road más longevas del mercado. Y en esta ocasión THQ ha cambiado de estrategia. Esta vez el juego nos llega muy por debajo del precio habitual de un título recién lanzado, pero también con menos contenidos. La intención de la compañía es que, mediante descargables, adquieras las carreras y vehículos que te gusten más. Que prefieres freestyle, territorios libres. Que te gustan las carreras normales, pues circuitos Nacionales. Como te podrás imaginar, debido a esto los contenidos que vienen por defecto con el juego son algo escasos. No hemos podido valorar los DLC, aunque desde THQ nos han insistido en que habrá muchos y no a un precio elevado.

En el aspecto jugable, el título ha cambiado. Se ha depurado el control de motos y quads y se han suprimido los jeeps. Ahora hay un sistema de experiencia que nos desbloqueará circuitos, equipación y piezas para nuestro vehículo y que será el foco principal del juego, ya que desaparece el modo Carrera como tal.

Y una vez más, el mayor acierto de la saga está en el doble control de joystick para manillar y peso del piloto. No es el título de conducción más potente del mercado, está totalmente enfocado al público amante de estas competiciones. ■



LOS CIRCUITOS CUMPLEN EN el aspecto gráfico.

DE NUEVO MEZCLA UNA respuesta arcade del vehículo con un control más realista.





- >Su precio, muy por debajo de lo habitual.
- >El control de los vehículos ha mejorado.
- >El sistema de doble joystick, muy bueno.

Arriba y abajo

- >El motor de colisiones no está desarrollado suficientemente.
- >Gráficamente algo pobre, sobre todo los escenarios más amplios.



MX vs ATV Alive

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **THQ Digital Studios**
Editora: **THQ**
Precio: **39,95 €**
Jugadores: **1-12**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.5	7.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	8.0

Nota final



La opinión

COMO PERCIBÍAMOS EN el avance, cumple su objetivo: atraer a los amantes de este deporte. Si lo eres, súmale un puntito a la nota, porque te gustará y mucho. Además tiene un precio muy bueno, pero queda por ver si los DLC están a la altura.



Por Dave Navarro

3DS



Steel Diver

Género: **Simulador**
Desarrolladora: **NintendoEAD/Vitel**
Editora: **Nintendo**
Precio: **45,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi 7
www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
6.5	6.5	7.8	6.7

Nota final
7.1

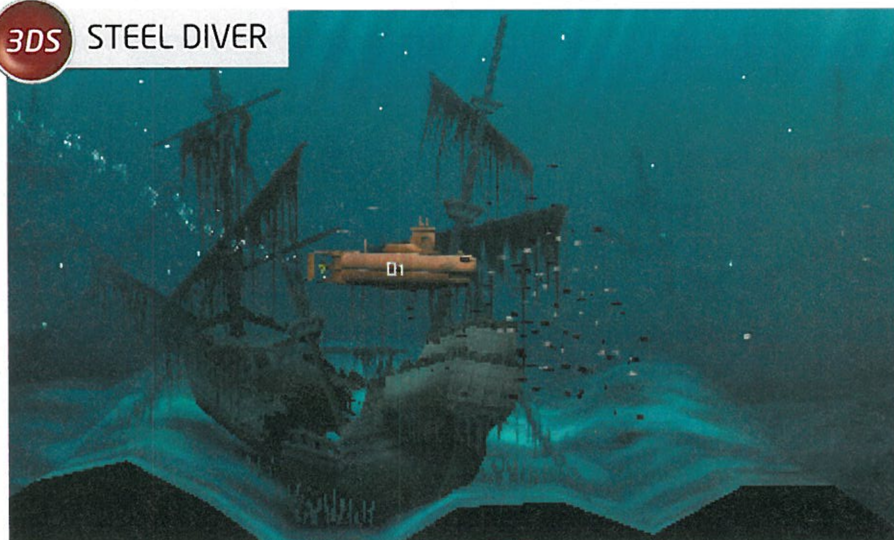
La opinión

EL JUEGO DE submarinos de 3DS es uno de los que prometía sacar algo de partido a la nueva consola de Nintendo y en eso no decepciona. Sí lo hace en la cantidad de modos de juego y, sobre todo, en la modalidad multijugador que no explota las características de la máquina. Otros conceptos, sin duda, son de lo más original que se ha hecho en 3DS.



Por Ch. Antón

3DS STEEL DIVER



UNA GRAN FORMA DE HUNDIRSE

Steel Diver es el primer cartucho en el que Nintendo parece comprender su consola y empieza a sacarle partido, lástima que un juego de submarinos se quede en la superficie.

El juego que plantea Nintendo con *Steel Diver*, consistente en manejar de tres formas posibles un submarino en distintas situaciones de combate o maniobras, parecía encajar con el tipo de nuevos juegos que la compañía japonesa quería para su consola. Juegos llenos de detalles, casi más para amantes de las maquetas que de los videojuegos. Sin embargo, una vez te pones a los mandos de tu submarino, la simulación queda en un segundo plano para encontrarte con situaciones más propias de un *Cooking Mamma* y de la generación de juegos de puzles para DS que de una consola tan avanzada en hardware como es 3DS. El empleo del sensor de movimiento en el control es anecdótico porque, incluso, puede llegar a ser molesto y, lamentablemente, no se cuenta con un apartado que explote características online que podían hacernos presumir gloriosas batallas navales. Nos conformamos con un modo local en formato descarga que permite jugar a dos jugadores en un modo versus algo simplista.

Más allá de ser un título que no cumple ni en lo gráfico, ni en lo sonoro, lo que hay que valorar del juego y que nos hace tenerlo entre nuestros preferidos del catálogo de lanzamiento es el concepto en sí mismo. Esa idea de encerrar juguetes en la profunda pantalla de 3DS, convirtiendo un presumible juego de guerra en un *Nintendogs* con submarinos y evocando sensaciones infantiles que parecían estar profundamente escondidas. ■



> Es una idea brillante que no ha encontrado la mejor ejecución posible.
> Evoca el juego por el juego, sin mayores pretensiones.
> Intenta cosas nuevas.

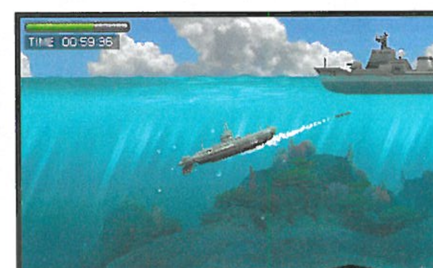
Arriba y abajo

> Falla en lo gráfico, en lo sonoro y hasta en el control.
> No explora las opciones online de la consola.







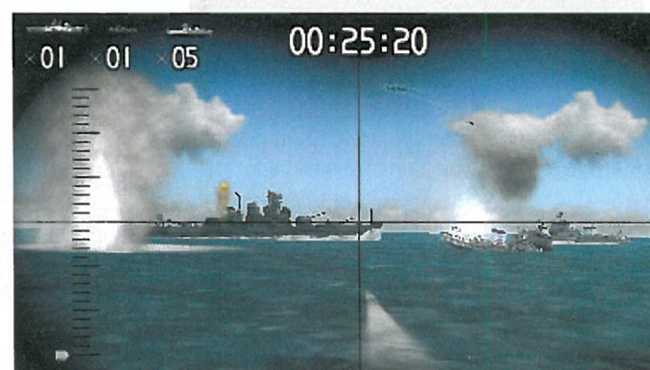




Tres modos

ACCIÓN, VIGILANCIA Y ESTRATEGIA

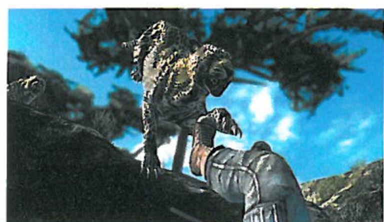
Todo lo que ofrece el juego se resume en tres modalidades: submarino, periscopio y batalla naval. En el primero, el principal y quizá demasiado corto para ser una campaña, trataremos de trasladar un submarino (hay tres disponibles) de un punto a otro sorteando accidentes geográficos y enemigos. En el segundo, usaremos el periscopio en un modo en primera persona para contemplar el horizonte y esquivar y atacar desde debajo del agua. En el tercero, volveremos a 'Hundir la flota', adictivo, pero simple.





CABELA'S DANGEROUS HUNTS 2011







SI NO ACABAS CON las bestias, estás perdido. Dispara y recarga rápido.



> El guión del modo historia y las galerías.
> El apartado gráfico es impresionante.
> El rifle que incluye es una pasada.

Arriba y abajo

> A los que nos les atraiga la caza tal vez no les llame la atención.
> Los movimientos del personaje son lentos y algo torpes.

TU SALÓN SERÁ TU COTO PRIVADO DE CAZA

La mayor saga de videojuegos de caza se actualiza para los nuevos tiempos. Ahora, el famoso *Cabela* llega con un guión cinematográfico propio de una superproducción, salvajes galerías de tiro y una escopeta de plástico que nos encanta.

Es cierto que por estas latitudes los videojuegos de caza no son un producto superventas. Pero también que siempre han tenido su público en nuestro país. Ahora, la saga más famosa del género, *Cabela*, lanza un videojuego que mezcla los títulos de caza tradicionales con los shooters de acción sobre raíles de toda la vida. Eso de estar diez minutos frente a la tele para pegarle un tiro a un pichón se ha acabado. Esto es un juego de acción.

Cabela's Dangerous Hunts 2011 llega con un guión para su modo historia creado por Brad Santos, el que fue guionista de juegos como *Resistance: Fall of Man, Tomb Raider: Legacy* o *The Saboteur*. En el juego comienzas practicando la caza con tu padre y tu hermano, ya que perteneces a una familia de cazadores. Pero la historia te hará caer en medio del bosque entre manadas de lobos que te atacarán a la luz de la luna llena o frente a un oso pardo del tamaño de un autobús que quiere despedazarte. La historia nos llevará al final a África, a enfrentarnos a una bestia salvaje desconocida.

El juego combina la acción sobre raíles con los shooters tradiciones donde movemos directamente a nuestro personaje. Y además del modo historia, el juego cuenta con un gran número de galerías para probar puntería, solo o acompañados de un segundo jugador, con animales salvajes de todo tipo. ■



A MEDIDA QUE AVANCES en la historia aparecerán nuevas galerías y capítulos sueltos para jugar.

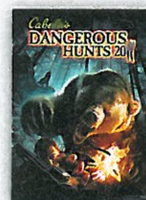
Top Shot Elite

UNA PASADA DE RIFLE

Uno de los elementos más atractivos de esta entrega es el rifle Top Shot Elite que incluye el juego. Se trata de un rifle impresionante con mira telescópica y una precisión genial (para PS3 y 360 incluye un sensor inalámbrico que se coloca sobre la tele). El rifle contiene los dos sticks analógicos, uno sobre la culata para mover a nuestro personaje y otro en un lado para mirar tras nosotros rápidamente. Tiene un tacto genial y, tras calibrarlo, es realmente preciso.







Cabela's Dangerous Hunts 2011

Género: **Caza**
Desarrolladora: **Activision**
Editora: **Activision**
Precio: **70,95€ (360, PS3); 50,95 € (Wii)**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	8.2
Jugabilidad	**Adicción**
7.7	7.2

Nota final

8.0

La opinión

NO ESTAMOS DEMASIADO acostubrados a los títulos de caza, pero este es una auténtica pasada si quieres perder estrés pegando tiros frente al televisor. Es una auténtica aventura, pero solo contra animales salvajes. Y el rifle es increíble.



Por G. Maeso

THOR: DIOS DEL TRUENO

DS

A VECES LO MÁS SIMPLE TRIUNFA



Thor: Dios del Trueno no engaña a nadie. Hace exactamente lo que promete y posiblemente supera las expectativas que muchos nos habíamos creado en base al prejuicio que un juego licenciado para una consola pequeña puede crear. Pero al parecer, WayForward, el estudio detrás de este *Thor* y de juegos como *A boy and his Blob* y *Contra 4*, ha hecho no solo un juego asombrosamente brillante en el apartado gráfico, sino tremendamente adictivo.

El secreto de esto último está en la simplicidad de la mecánica que propone el juego. Se basa en niveles de avance lateral y mamporros constantes contra los infinitos enemigos que, al final de las fases, se convierten en gigantescas criaturas mucho más temibles. Justo en el momento en el que un nivel se alarga, aparece un jefe final y en el momento en el que vas a tirar la consola por ser incapaz de acabar con este, parece que el monstruo se rinde. El equilibrio perfecto entre diversión y exigencia. Sin duda todo un descubrimiento...







Thor: Dios del Trueno

Género: **Acción**
Desarrolladora: **WayForward**
Editora: **Sega**
Precio: **39,95 €**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.5	9.5

Nota final

8.7

PUZZLE BOBBLE UNIVERSE

3DS

MUCHAS POMPAS Y MUY POCO 3D



No esperes demasiado de esta nueva entrega del clásico juego de puzles en el que el jugador volverá a lanzar burbujas desde el fondo de la pantalla para conseguir ligar al menos tres del mismo color y que estallen. Conseguir eliminar el 'empompado' que se nos plantea es el auténtico reto y para ello tenemos la flecha para apuntar desde la pantalla inferior de la consola. Las 3D no aportan nada importante, aunque dan profundidad a la pantalla, innecesaria por el diseño y la selección de cámara. No se hace uso del online, dos modos de juego que plantean 88 fases y un sistema de retos es todo lo que el juego puede ofrecer.

Puzzle Bobble Universe

Género: **Puzle**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95 €**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Nota final

6.0

SNIPER: GHOST WARRIOR

PS3

EL SHOOTER DE LOS FRANCOTIRADORES



Hace casi un año que este juego salió para 360 y PC y, tras sus buenas ventas, Namco-Bandai ha decidido realizar un port para PS3. Estamos ante un FPS en el que hay que evitar la confrontación directa en favor de técnicas como los disparos lejanos -teniendo en cuenta factores balísticos y el viento-, la colocación de bombas o los ataques por la espalda. El juego tiene fallos: cuenta con una IA pobre, es excesivamente lineal y técnicamente tampoco rinde a la altura, pero sí es variado y a veces muy divertido. La versión de PS3 cuenta con algunos contenidos exclusivos, como varias misiones de bonificación, dos rifles especiales (L96 y Cheytas M 2000) y más mapas y modos de juego para el multijugador.

Sniper: Ghost Warrior

Género: **Acción**
Desarrolladora: **City Interactive**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **40,95 €**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Nota final

6.5



FABLE III

LA INDUSTRIA LLEGA A ALBION



Tras la inexplicable ausencia de *Fable II* en PC, nos llega su tercera parte. La principal característica que podemos encontrar en esta versión es la optimización para teclado y ratón, bien conseguida, aunque lo cierto es que, si lo tienes, es mejor jugar con el mando de 360. Además, hay un nuevo modo de dificultad, hardcore, que hará las delicias de los jugadores más expertos pues mejora la IA aprendiendo de las tácticas habituales del jugador. Aun así, no estamos ante un juego extremadamente difícil. Lo que sí se puede decir de él es que es un título completísimo y variado. Gráficamente luce algo mejor que en consolas, pero tampoco es una burrada. ■

Fable III

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Lionhead**
Editora: **Microsoft**
Precio: **39,99 €**
Dispositivos: **Mando Xbox 360**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Nota final

7.6



THE KINGS' CRUSADE

LA BATALLA POR TIERRA SANTA



Un nuevo título de estrategia medieval en el que manejar a multitud de tropas. En este caso nos dirigimos al tiempo de Las Cruzadas, donde encarnaremos a Ricardo Corazón de León y a Saladino en dos campañas para un jugador en las que repasaremos las principales batallas que ambos vivieron en Tierra Santa desde ambos bandos. La campaña tiene una buena duración y luego además contamos con un buen multijugador. Como pegas principales se le puede achacar una mala optimización incluso en equipos potentes como cierta simpleza en las maniobras que se pueden realizar con los ejércitos, aunque esto último es cuestión de gustos. ■

The Kings' Crusade

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Paradox Interactive**
Editora: **Friendware**
Precio: **29,99€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Nota final

7.0



FARMING SIMULATOR 2011

NACIDOS PARA ARAR LA TIERRA



En esta nueva versión del simulador de granjas más complejo del mundo volvemos a vivir la vida rural, a trabajar el campo. En el modo Carrera asumirás el papel de un joven que, día a día, luchará por gestionar sus tierras de la mejor manera posible para convertirse en un gran granjero. El juego tiene nuevas tareas, como alimentar vacas, esparcir abono por los campos o vender tus productos, como leche. Cuenta con una flota de maquinaria -tractores- con sus características reales, así como con un modo multijugador para jugar con tus amigos. Desde luego que no es un título para todos los públicos, pero te gustará si eres un amante de los juegos de gestión y quieres probar uno diferente. ■

Farming Simulator 2011

Género: **Simulador**
Desarrolladora: **Astragon**
Editora: **Friendware**
Precio: **19,95€**
Dispositivos: **Soporte 'Gamepad'**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Nota final

6.0



E. UNIVERSALIS III - CHRONICLES

CREANDO IMPERIOS A TU MANERA



La colección definitiva de ***Europa Universalis III*** ya que, además del juego original cuenta con las expansiones *Napoleon's Ambition, Heir to the Throne* y *Divine Wind*, las dos últimas por primera vez a la venta. Los puntos fuertes de esta saga estratégica no son los gráficos ni la espectacularidad de las batallas sino la precisión histórica y la profundidad en la gestión de los más de 250 países que puedes elegir controlar entre los años 1399 a 1820. Tu misión será construir un imperio a través de la economía, así como mediante la diplomacia o, a las malas, la guerra. Ideal para aquellos expertos en estrategia y que busquen algo más complejo pero más realista. ■

Europa Universalis Chronicles III

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Paradox Interactive**
Editora: **Friendware**
Precio: **29,99€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-32**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Nota final

8.5

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos solo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

OUTLAND

PLATAFORMAS BICOLOR DE REGUSTO AÑEJO

Ubisoft nos sorprende con un peculiar plataformas que se inspira en títulos clásico y de culto para ofrecer una experiencia única en su género.

El género de las plataformas es casi tan viejo como el mundo de los videojuegos. Tanto que casi parece imposible sorprender con algo distinto a lo ya visto una y mil veces. Precisamente por eso nos encanta *Outland*, una aventura simple pero llena de guiños que consigue entrar por los ojos y enamorar por su mecánica de juego, que bebe de grandes clásicos de la industria.

Para empezar estamos hablando de un plataformas en el sentido más estricto de la palabra. Uno de esos con decenas de enemigos, secretos tras los muros y saltos hasta en la sopa. Su argumento, como no podía ser menos en este género, es casi testimonial, colocándonos en una época de fantasía medieval y única posibilidad de salvación para la humanidad ante una amenaza oscura. Poco más. Tanto es así que el resto de la aventura se centra en ir consiguiendo nuevos poderes y habilidades, siendo este el refinamiento necesario para convertir a este título en algo diferente al resto de juegos en el mercado.

Pero lo que hace más especial a *Outland* es la mecánica extraída de *Ikaruga*, el mítico shooter vertical de Treasure. En aquel teníamos que variar el color de nuestra nave para no sufrir daño de los disparos enemigos del mismo color. Aquí se sigue el mismo procedimiento, pero ampliando la mecánica a plataformas que desaparecen si no somos de su color, combinaciones de enemigos de distintos tonos y poderes, etc.



DOS COLORES PARA DOMINARLOS a todos... con algo de habilidad, por supuesto.

Además hay que añadir un manejo excelente y un diseño genial, de esos que enamoran al primer vistazo. La guinda son las opciones cooperativas a través de internet, que terminan conformando uno de los juegos más recomendables en descarga en lo que va de año.

PSN 9,99 €	XBOX LIVE 800 Mps	**Outland** Desarrollador: **Ubisoft**	9.1

Bangai-O HD

DISPARA A LO LOCO, QUE NO ES POCO

Treasure es quizá una compañía poco conocida, pero aquellos que saben de ella son conscientes del talento que recoge este estudio nipón. Sus títulos han sido ejemplo a seguir siempre, y *Bangai-O* así lo fue en la época de Dreamcast, en 2001.

Ahora nos llega una revisión con la misma fórmula que el original: disparos frenéticos en un matamarcianos total con miles de disparos en pantalla y un protagonista de pequeño tamaño. A esto habría que añadir más de 100 niveles, un editor, cooperativo online... Difícil, pero genial.

XBOX LIVE 800 Mps	**Bangai-O HD** Desarrollador: **Treasure**	8.5





COD: ESCALATION PACK

› Los aficionados al último *Call of Duty* ,con Xbox 360, tienen nuevo contenido. Activision ya ha lanzado su segundo pack de mapas, con cuatro nuevas localizaciones para el competitivo y un mapa nuevo para zombis. Su precio es 1.200 MPs, y su análisis lo podréis leer el mes que viene.



PACK DESAFÍO CALÓRICO

› Perder calorías ya no será un castigo divino gracias a este pack descargable para *Kinect Sports*. Con él conseguiremos nuevos personajes a los que enfrentarnos, desafíos completamente originales y nuevos retos y logros que conseguir superar. Su precio es de 320 Mps y ya está disponible.

Ikibago

YO HO-HO CON EL 'BARRILETE' DE RON

Los juegos de descarga de DSiWare se están centrando en ampliar las posibilidades del género de los puzles tal y como demuestra este *Ikibago* que presenta una ambientación de Piratas (música incluida) en la que el jugador se tendrá que hacer cargo de ordenar los barriles que aparecen en pantalla por colores. A medida que los coloquemos en grupos de tres o más barriles del mismo color, estos desaparerán de la pantalla y permitirán que sigamos jugando. La dificultad, como en todo juego de este tipo crece en los niveles más avanzados en los que los barriles se mueven a mayor velocidad de lo que puede el jugador desplazar el lápiz por la pantalla. Un juego entretenido, pero ninguna cosa que no hayamos visto antes y que nos vaya a maravillar.



LA AMBIENTACIÓN PIRATA ES sin duda lo más destacado del título.

WiiWare | 500 Nps | **Ikibago** | Desarrollador: **Neko Ent.** | **6.5**

Red Faction: Battlegrounds

UN DESTRUCTION DERBY EN MARTE



Aprovechando el tirón de la nueva entrega de la franquicia, *Armageddon*, THQ lanza este descargable de combates entre vehículos. Básicamente consiste en elegir uno, que cuenta con diferentes armas, y enfrentarnos los unos a los otros con la máquina o contra otros usuarios. Con el joystick izquierdo manejamos el vehículo y con el derecho disparamos. Está orientado a jugar en online, ya que el modo para un jugador es un entrenamiento de 16 misiones superable en poco más de una hora. El online, para 4 jugadores, cuenta con modos clásicos como captura la bandera o combate a muerte, singular o por equipos. El control de los vehículos es interesante pero ni técnicamente, ni en duración ni en modos de juego cumple como debería.

XBOX LIVE 560 Mps | PSN 8,99 € | **Red Faction: Battlegrounds** | Desarrollador: **THQ** | **5.0**

Lilt Line

LÍNEAS CON RITMO

Los juegos musicales han tenido un bajón importante, sin embargo en la esfera 'indie' siguen apareciendo ingeniosas formas de combinar lo arcade con lo musical de maneras interesantes, inteligentes y divertidas. Es el caso del juego de Gaijin, *Lilt Line*, un título simple en su aspecto y en su concepto: mantén una línea en el recorrido que se marca en pantalla y no te salgas, para ello ayúdate de la música que irá marcando el ritmo.

El resultado es una locura con un aspecto techno y hasta demasiado 'modernito' pero que con el mando de Wii es un auténtico vicio. Nada menos que quince niveles que se corresponden con una banda sonora espectacular y original en 16 bits que ha sido especialmente pensada y creada para el juego.

WiiWare | 500 Nps | **Lilt Line** | Desarrollador: **Gaijin Games** | **8.9**



NEO retro

TODOS AQUELLOS JUEGOS AÑEJOS QUE VUELVEN A ESTAR DE MODA TIENEN SU ESPACIO EN MARCA PLAYER.



KIRBY'S FUN PARK



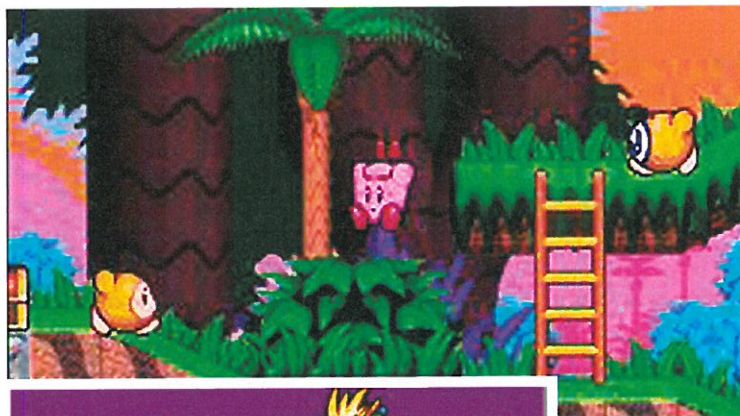
CUANDO KIRBY ERA SOLO UNA BOLA ROSA

Un genial remake de uno de los títulos más clásicos y completos del bueno de Kirby. El cartucho de Super Nintendo recopilaba un buen número de juegos muy divertidos.

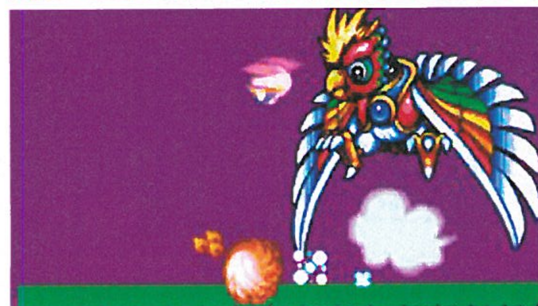
Hemos hablado en el reportaje de este número de la revista de la revolución del multijugador cooperativo en los plataformas que ha traído *New Super Mario Bros* en Wii, sin embargo es un concepto con el que Nintendo siempre ha experimentado. Un ejemplo es este juego de Kirby en el que se podía compartir cada una de las aventuras con un segundo jugador (era para SNES).

El juego original cuenta con ese aspecto de gruesos bordes negros en los sprites tan característico de los años noventa y un toque arcade que se amplía con una buena dosis de minijuegos y modos adicionales que *Kirby's Fun Pak* acumula en lo que un día fue un cartucho y ahora solo una descarga de pocos megas. También se puede acceder a este título a través del recopilatorio *Kirby Super Star Ultra* de Nintendo DS (2009).

El título es una mezcla de juegos: minijuegos, buscar tesoros, carreras, la primera aventura de Kirby, un modo de jefes finales, etc. Tal vez el título más completo y divertido de la bola rosa de Nintendo. ■



SALTANDO O TRAGANDO ENEMIGOS, la bola rosa siempre tuvo algo que nos encantaba.







9,99 €

Rush'n Attack: Ex-Patriot



RESUCITANDO AL MÍTICO GREEN BERET

Konami ha querido resucitar el espíritu de uno de sus juegos de acción más clásicos, el mítico *Rush'n Attack*, conocido por estas tierras como *Green Beret*, que se lanzó allá por el año 1985. Aquel mítico juego de acción horizontal nos hizo pasar muchos grandes momentos y ahora llega una especie de remake moderno. Aunque en el bazar también podéis descargar el *Rush'n Attack* original, tal y como salió a la venta en 1985.

Rush'n Attack: Ex-Patriot es una mezcla entre un remake y una secuela de aquel, que sigue mostrando una jugabilidad de scroll horizontal, un yo contra el barrio con muchos golpes, armas de todo tipo y efectos interesantes. Lo mejor son las escenas cinemáticas que acompañan. ■





MATA A ESOS MALDITOS NAZIS

Por 1,59€ puedes descargar en la AppStore el que es considerado el primer FPS de la historia: Wolfenstein 3D. Este juego, anterior a Doom y también de iD Software, falseaba entornos en tres dimensiones a través de las 2D y supuso toda una revolución en su época. El juego data de 1992 y en él encarnamos a William J. Blazkowicz, un espía estadounidense que tiene que escapar de una fortaleza nazi. Para ello se tendrá que enfrentar a numerosos enemigos, perros guardianes o incluso al mismísimo Hitler equipado con una armadura robótica potentísima. El título fue muy polémico debido a su grado de violencia y a la utilización de simbología nazi para ambientarlo, pero es una joya que no te debes perder.

9,99 € **Final Fantasy IX** OK

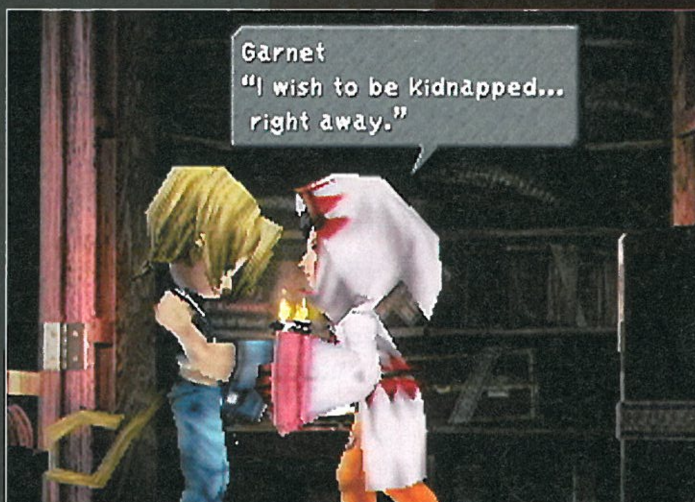
EL REGRESO A LOS CLÁSICOS DE LA SAGA

El último *Final Fantasy* de PSOne realizaba un homenaje a los títulos más antiguos de la serie. Puedes descargarlo en PSN y jugarlo tanto en PS3 como en PSP.

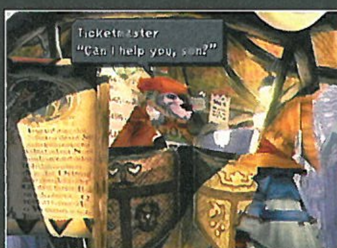
Final Fantasy IX nació con un estigma. Llegó a la primera Playstation en el año 2000, cuando quedaba muy poquito para el lanzamiento de PS2, y con Dreamcast ya en la calle. El hecho de estar "entre generaciones" le hizo daño y sus ventas se resintieron. Pero no fue esta la única razón de su relativa desgracia -hay que tener en cuenta que la época, la que va de los números VII a X es probablemente la más dorada de la saga-. Squaresoft, aún no fusionada con Enix, pretendía con este juego realizar una especie de recopilación, un homenaje a todos los *Final Fantasy* realizados en la época y, en especial, a los clásicos de Super Nintendo para abajo, en lo que supuso, quizá, una de las primeras manifestaciones nostálgicas de la desarrollo de videojuegos, un título de influencia retro tanto en su estética como en su narrativa. De ahí el diseño 'superdeformed' de sus personajes, muy criticado desde su lanzamiento tras el estilo más realista de la entrega anterior. De ahí también su diseño medievalista, su historia sencilla que huía de los argumentos rocambolescos de *Final Fantasy VII* y *VIII*, y las influencias de autores como Shakespeare o de la literatura popular nórdica, con especial atención al teatro. Todo esto le situaba como una entrega de otra época, un *Final Fantasy* mucho más 'nintendero' que los dos últimos.

La historia la protagoniza Yitán, un pícaro joven que, junto con su banda teatral Tántalus, tiene encomendado el objetivo de raptar a la princesa Garnet del Reino de Alexandria. Lo que en principio parece una misión para obtener dinero va mucho más allá e implica razones de estado y sucesos misteriosos que complicarán muchísimo la existencia de todos los personajes. En el aspecto jugable, ***Final Fantasy IX*** apostaba por el continuismo. No cambiaba apenas nada en la exploración del mundo ni en la manera en la que esta se realizaba aunque, como en toda edición nueva de la serie, sí añadía cambios en el sistema de batalla. Ahora en cada pelea llevábamos hasta cuatro personajes y, aunque cada uno tenía unas cualidades específicas -Vivi era mago, Garnet/Daga sanadora, Steiner fuerte- eran las armas las que les proporcionaban las habilidades, que teníamos que interiorizar a base de experiencia para poderlas utilizar una vez cambiásemos de arma. Por supuesto había invocaciones, aunque no llegaron ni de lejos a la altura de las del anterior juego de la saga.

Final Fantasy IX fue víctima de su época, pero ahora, que podemos mirar las cosas con perspectiva es cuando puede verse que fue un título tan bueno por lo menos como el anterior.



ESTE FUE EL ÚLTIMO Final Fantasy cuya banda sonora corrió exclusivamente a cargo de Nobuo Uematsu. Hasta que llegue el XIV...







FINAL FANTASY IX EXPRIMÍA casi al máximo PSOne. Y sí, en la versión anglosajona Yitán se llamaba Zidane.

No te quedes atascado nunca más en tus juegos favoritos

> Trucos

Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



LEGO Star Wars III: The Clone Wars



Códigos desbloqueables:
Pausa el juego, selecciona la opción "Extras" y después la de "Introducir Código", donde podrás introducir cualquiera de los que se muestran a continuación.

- **Invencibilidad**: J46P7A
- **Personajes alargados**: 2D5GNM
- **Personajes alargados**: QD2C31
- **Stud Magnet**: 6MZ5CH
- **Stud Multiplier x10**: N1CKR1
- **Puntuación x2**: YZPHUV
- **Puntuación x4**: 43T5E5
- **Puntuación x6**: SEBHGR
- **Puntuación x8**: BYFSAQ
- **Puntuación x10**: N1CKR1
- **Minikit Detector**: CSD5NA
- **Perfect Deflect**: 3F5L56
- **Doble empuñadura**: C4ES4R
- **El lado oscuro**: X1V4N2
- **Construcción rápida**: GCHP7S
- **Super Sable de lucha**: BS828K
- **Super reductores de velocidad**: B1D3W3
- **Regenerador de corazones**: 2D7JNS
- **Resplandor en la oscuridad**: 4GT3VQ
- **AAT:** C9PRKP
- **Aayla Secura:** 2VG95B
- **Aayla Secura:** 2VG95B
- **Adi Gallia:** G2BFEN
- **Admiral Ackbar (Clásico):** 72Y9Q
- **Admiral Yularen:** NG6PYX
- **Bail Organa:** GEHX6C
- **BARC Speeder:** YMWV33
- **Barriss Offee:** BTVTZ5
- **Droide de combate:**5Y7MA4
- **Droide de combate comandante:** LSU4LJ
- **Droide araña enano:** NACMGG
- **Echo:** JB9E5S
- **Eeth Koth:** WUFDYA
- **Guardia Gammorean:** WSFZZQ
- **General Grievous:** 7FNU4T
- **Guardia Geonosian:** GAFZUD
- **Geonosian Solar Sailor:** PJ2U3R
- **Geonosian Estrella de Combate:** EDENEC
- **Super Droide de combate dorado:** 2C8NHP
- **Droide Gonk:** C686PK
- **Grand Moff Tarkin:** NH2405
- **Greedo (Clásico):** FUW4C2
- **Jango Fett:** 5KZQ4D
- **Jar Jar Binks:** MESPTS
- **Jedi Shuttle:** HRX2UK
- **Jek:** AYREC9
- **Ki-Adi-Mundi:** HGBCTQ
- **Kit Fitso:** PYWJ6N
- **Kit Fitso's Jedi Estrella de Combate:** H68D3K
- **Lando Calrissian (Clásico):** ERAEWE
- **LEP Servent Droid:** SM3Y9B
- **Lieutenant Thire:** 3NEUXC
- **Plo Koon:** BUD4VU



Dinasty Warriors 7

Personajes modo Conquista:
Si completas las batallas legendarias de cualquiera de los personajes, estos estarán disponibles en el modo Conquista.

Desbloqueables:
- **Espada Qilin:** Completa todas las batallas del Tesoro en el modo Conquista.
- **Caballo plateado:** Desbloquea siete ciudades capitales en el modo Conquista.

Animales guardianes:
- **Hex Mark:** Completa con éxito "Champions Of Chaos" en el modo Conquista.
- **Liebre Roja:** Completa con éxito "Battle For Supremacy".
- **Shadow Runner:** Completa con éxito "Wolves Of Chaos" en el modo Conquista.



WWE All Stars

Arenas desbloqueables:
- **SummerSlam Arena**: Obtén la victoria en 10 combates de cualquier modo de juego con una estrella creada por ti.
- **Classic Smackdown Arena**: Completa el modo Path Of Champions con una estrella creada por ti.
- **All-Stars Arena**: Gana un combate con una estrella creada por ti.

Personajes desbloqueables:
- **Eddie Guerrero**: Gana un combate Fantasy Warfare con este personaje contra Rey Misterio.
- **Shawn Micheals**: Gana un combate Fantasy Warfare con este personaje contra El Enterrador.
- **Jack Swagger**: Gana un combate Fantasy Warfare con este personaje contra Sargento. Masacre.
- **Sgt. Slaughter**: Gana un combate Fantasy Warfare con este personaje contra Jack Swagger.
- **Jimmy Snuka**: Gana un combate Fantasy Warfare con este personaje contra Kane.
- **Kane**: Gana un combate Fantasy Warfare con este personaje contra Jimmy Snuka
- **Drew McIntyre**: Gana un combate Fantasy Warfare con este personaje contra Roddy Piper.
- **The Miz**: Gana un combate Fantasy Warfare con este personaje contra Mr. Perfect.
- **Mr. Perfect**: Gana un combate Fantasy Warfare con este personaje contra The Miz.
- **Edge**: Gana un combate Fantasy Warfare con este personaje contra Bret Hart.

Códigos:
Introduce los siguientes códigos en el menú principal para desbloquear lo indicado en cada apartado.
- **Vestimentas de Steve Austin y Punk:** Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

› **Vestimentas de Jake Roberts y Randy Orton**: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo
› **Vestimentas de John Morrison y Randy Savage**: Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo
› **Desbloquear todo (Arenas, personajes, vestimentas):** Izquierda, Triángulo, Abajo, Izquierda, Triángulo, Cuadrado, Izquierda, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Derecha, Cuadrado, Izquierda, Arriba, Cuadrado, Derecha.

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Okamiden (DS)

Finales desbloqueables: Dependiendo de si hemos completado el juego, el Bestiario o el libro del tesoro, se desbloquearán unos finales u otros del juego.
Karmic Returner (Original Amaterasu): Completa el juego.
Dark Sun (Dark Chibi): Completa el juego.
Painter's Legend (Ishaku's armor): Completa el Bestiario.
Moon's Legacy (Made of Ice): Completa el Libro del Tesoro.
First Sunrise (Chibi Shiranui): Completa todo (el juego, el bestiario y el libro del tesoro.



Nintendogs + Cats (3DS)

Razas de perros desbloqueables: Obtén el número indicado de "puntos de entrenador" para desbloquear la raza del perro correspondiente.
Yorkshire: 600 puntos.
Gran Danés: 600 puntos.
Carlino (Pug): 600 puntos.
Husky: 2,000 puntos.
Maltés: 2,000 puntos.
Cavalier King Charles: 2,000 puntos.
Cocker Spaniel: 3,600 puntos.
Basset Hound: 3,600 puntos.
Beagle: 3,600 puntos.
Daschund (Perro salchicha): 5,800 puntos.
Chihuahua: 5,800 puntos.
Shetland: 5,800 puntos.
Dálmata: 7,400 puntos.

3DS

PilotWings Resort



Coleccionables Vuelo Libre:
Alcanza la clase indicada para desbloquear el coleccionable correspondiente en el modo Vuelo Libre.
› **Globos:** Alcanza la clase Plata.
› **Extras:** Alcanza la clase Oro.

Desbloqueables modo Misión:
› **Clase Diamante:** Consigue tres estrellas en todas las clases (y en todas las misiones)
› **Meca Hawk Diorama (Premio All-Star):** Consigue tres estrellas en cualquier misión de la clase Diamante.
› **Trubo Jet, Planeador con bicicleta, Super cohete de cinturón (modo Vuelo Libre):** Completa todas las misiones de las clases: Plata, Oro y Platino.
› **Super aeronaves (para cualquier misión):** Logra una puntuación perfecta en todas misiones.

Desbloqueables Extra modo Vuelo Libre:
› **Castillo en una isla privada:** Consigue los 75 anillos del modo Vuelo Libre.
› **Meca Hawk:** Consigue tres estrellas en cada una de las misiones del modo Vuelo Libre, y el Meca Hawk aparecerá en el modo Vuelo Libre. Camina alrededor de la Isla de cuña.



Portal 2

Códigos: Durante la partida introduce cualquiera de las siguientes secuencias para obtener el efecto indicado. (Botones de Xbox 360. Pulsa el equivalente en PS3: B=círculo, X=cuadrado, Y=triángulo, A=X, RB=R1, LB=L1, RT=R2, LT=L2).
› **Crear caja:** Abajo, B, A, B, Y, Abajo, B, A, B, Y.
› **Colocar el portal en cualquier parte:** Y, A, B, B, A., Y (2), A, Izquierda, Derecha.
› **Bola de fuego de energía:** Arriba, Y (2), X (2), A (2), B (2), Arriba.
› **Proyectil cohete de fuego:** Arriba, Y (2), B (2), A (2), X (2), Arriba.
› **Portal pistola V1:** Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Y (2).
› **Portal pistola V2:** Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, X (2).
› **Portal pistola V3:** Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, A (2).
› **Portal pistola V4:** Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, B (2).
› **Actualización de la pistola Portal:** X, B, LB, RB, Izquierda, Derecha, LB, RB, LT, RT.
› **Modo No clipping:** Arriba (3), LB, Arriba (3), RB, Arriba (2).
› **Safe toggle:** Haz click en el stick analógico izquierdo 'LS' (4), Click en el Stick analógico derecho 'RS' (4), RB (2).
› **Status toggle:** LS (4), RS (4), LB (2).
› **Modo Wireframe:** LB (2), RB (2), LB, RB, LB, RB, Izquierda, Derecha. Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, X (2).



› **Portal pistola V4:** Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, B (2).
› **Actualización de la pistola Portal:** X, B, LB, RB, Izquierda, Derecha, LB, RB, LT, RT.
› **Modo No clipping:** Arriba (3), L1, Arriba (3), R1, Arriba (2).
› **Safe toggle:** LS (4), RS (4), RB (2).
› **Status toggle:** LS (4), RS (4), LB (2).
› **Modo Wireframe:** LB (2), RB (2), LB, RB, LB, RB, Izquierda, Derecha.

Wii, DS
Ivy the Kiwi?

Modo Bonus:
Completa el juego una vez para desbloquear este modo con 50 niveles nuevos más difíciles.

Traje de perro:
Encuentre las 10 plumas rojas escondidas en los 100 niveles del juego para cambiar la apariencia de Ivy desde el menú principal.

Libro de imágenes:
Completa el juego para acceder al Libro de imágenes desde el menú principal. Éste te permite ver de nuevo las secuencias de intro y del final dell juego.

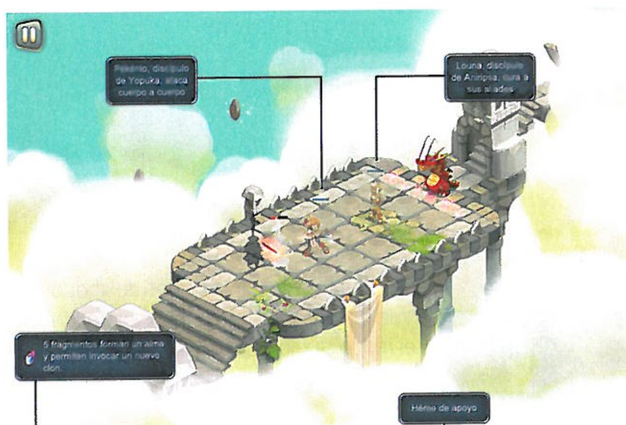
iOS > Dofus: Battles

El mundo de Ankama llega en formato iPhone

EL UNIVERSO DE DOFUS, PORTÁTIL

Ankama nos sorprende con una versión para iPhone e iPad del universo de su popular *Dofus* transformado en Tower Defense y RTS-RPG.

En *Dofus: Battles*, el jugador controla a un ejército compuesto de un dragón y de doce héroes que representan cada uno a un dios del Mundo de los Doce. Cada héroe posee un hechizo que le es personal (de ataque o de apoyo). Sus características evolucionan durante la progresión en la aventura y el jugador tiene la posibilidad de modificar los equipamientos para que sean más poderosos. Animakhal, el dragón invocado por los dioses, posee una capacidad muy particular: clona a los héroes, por ello ha creado soldados que pueden ser usados para luchar contra los monstruos.



EL MUNDO DE DOFUS, también aquí, es una maravilla de gráficos y diseño.

Con un sistema que bebe del tower defense, pasando por la estrategia en tiempo real y el toque RPG, *Dofus: Battles*, nos permitirá avanzar pantallas donde una serie de oleadas de enemigos se las harán pasar canutas a nuestro grupo de héroes. Algunos centrados en el ataque melé, otros sanadores, rangos, bloqueadores; la estrategia está asegurada en un título que, además, viene cargado de buenos detalles, como un completo bestiario, una música fabulosa o versiones normales y HD, dependiendo del terminal del que dispongamos.

En total, *Dofus: Battles* ofrece 12 clases de personajes del mundo de Dofus y personajes cuyas características evolucionan al ritmo de la aventura, un modo normal con 28 niveles y tres mini juegos de 'Reflejos y esquiva' (con 10 niveles), 'Memoria y ritmo', con otros 10 niveles y un tercer mini juego de carácter aleatorio.

Podremos equipar a nuestros héroes con hasta 170 objetos distintos y hacerlos todavía más poderosos, enfrentarnos hasta 80 monstruos diferentes y 27 mapas distintos repartidos en 10 zonas geográficas del Mundo de los Doce: Incarnam, Astrub, Bonta, Brakmar, Pueblo de los Salteadorillos, Campo de los Bworks, Isla de Otomaï, Barco Pirata, Isla de Frigost Sur y Norte. El título es terriblemente adictivo y hará las delicias tanto de aquellos que han pasado horas jugando al título original como a los que se acercan por primera vez al colorido y particular universo de Ankama. ¡Tened cuidado, que engancha!



TENDRÁS A TU DISPOSICIÓN A UN DRAGÓN Y A DOCE HÉROES PARA AFRONTAR TODOS LOS COMBATES

Dofus: Battles

Desarrollador: **Ankama**
Precio: **2,39€; versión HD 4,99€**
Lanzamiento : Ya disponible

9.5

LG Optimus Black

LA PANTALLA MÁS BRILLANTE

LG lanza un smartphone ligero, elegante, potente y con la pantalla más brillante que hayas visto nunca.



Hace un par de semanas que LG presentó, y lanzó su nuevo smartphone de gama media, el Optimus Black. Se trata de un teléfono basado en Android realmente elegante y extrafino (tan solo 9,2 milímetros de ancho). Además es muy ligero, pesa 109 gramos, pero su mayor virtud es la impresionante pantalla de 4 pulgadas que incluye. Esta enrome pantalla llamada NOVA (una tecnología propia de LG) es la más brillante del mercado (ofrece hasta 700 nits de brillo). Y lo mejor es que este brillo y nitidez se mantiene hasta a plena luz del sol. Además, este smartphone cuenta con un sistema de eficiencia energética que alarga, de verdad, su batería.

En general, un elegante y potente smartphone que incluye GPS, una cámara de 5 Mpx (y una frontal de 2 Mpx) y Wifi Direct. Genial para estar conectado, bajar aplicaciones y videojuegos de Andorid.

Windows Phone 7 > Harbor Master

CONTROLA TU PROPIO PUERTO

Una versión del clásico juego en el que hay que controlar las rutas de diversos vehículos a la hora de hacerlos llegar a un punto, pero mejorado hasta límites insanos por sus niveles adictivos. Se trata sin lugar a dudas de un título más que recomendable por la buena implementación de sus controles, el elevado número de niveles que presenta y lo rejugable que resulta por culpa de su interesante sistema de puntuaciones online.

En el aspecto técnico encontramos un juego simplemente resultón que parece vestirse de gala para la aparición en Windows Phone. Podría exigírsele un poco más, pero cumple con los mínimos. En resumen, uno de los juegos más recomendables de este sistema, aunque su precio siga siendo mayor que el que ostenta en la plataforma de juegos de Apple. Puede que no sea original, pero sí divertido. Y además aquí tiene logros, detalle que siempre es de agradecer...

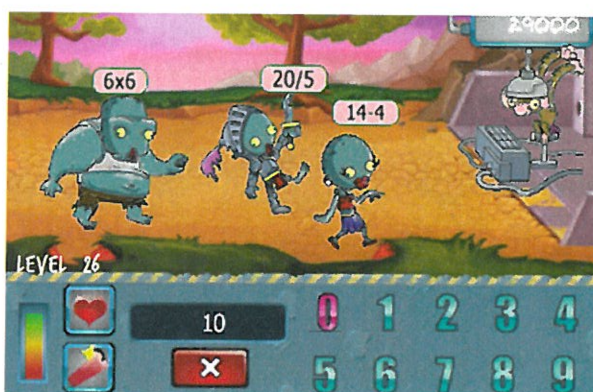




Harbor Master

Desarrollador: **Imangi Studios**
Precio: **2,99€**
Lanzamiento : Ya disponible

8.5



iOS, Android > Maths of the Dead

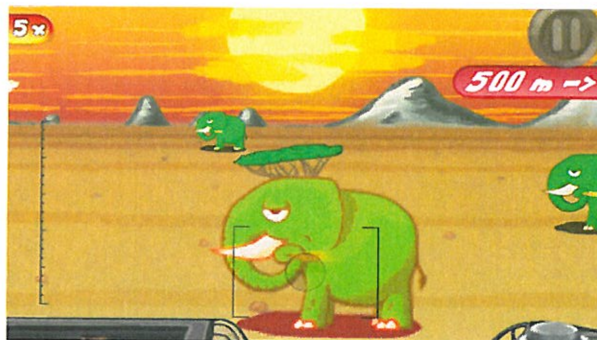
CUENTAS VS. ZOMBIES

Este genial juego de 'defender la torre' nos ha cautivado. Tenemos que encarnar a un mono super inteligente a punto de ser devorado por hordas de zombies. Su única arma, sus conocimientos matemáticos. Cada zombie que se acerca amenazador a nuestro simio tiene sobre él una operación matemática... resuélvelas rápido (sumas, restas, multiplicaciones o divisiones de todo tipo) y acabarás con ellos. Es delirante, frenético y hará que tu cerebro calcule a velocidad de vértigo. Un juego genial con varios modos de diversión.

Maths of the Dead

Desarrollador: **Play and Again**
Precio: **0,79€ (iPhone)**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.0



iOS > Funny Safari

SAFARI FOTOGRÁFICO

Muchas veces los juegos más sencillos son los más adictivos. Algo así le pasa a *Funny Safari*, el segundo videojuego del estudio español CrazyBits. Solo tienes que sujetar tu cámara fotográfica y participar en este divertido safari fotográfico: apunta con el objetivo e intenta sacar las mejores fotos de los animales más interesantes. Pero cuidado, no todo lo que pasa por delante del objetivo es interesante y, además, tendrás que cuidar muy bien de ir recargando las pilas de la cámara. Un juego sencillo y divertido.

Funny Safari

Desarrollador: **CrazyBits Studios**
Precio: **0,79 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

7.2

RECOMENDADO

ANÁLISIS

ASUS GTX 550 Ti DirectCU TOP

PARA JUGAR A CUALQUIER COSA

Y de eso se trata. Asus posiciona esta nueva GTX 550 como una de las mejores opciones en relación precio-rendimiento. Estas son nuestras impresiones.

Web: www.asus.com **Precio:** 174,00€

La *Asus GTX 550 Ti* viene a colocarse como una opción para aquellos gamers que buscan no gastar mucho dinero y obtener un rendimiento considerable en monitores de 22" LCD a resoluciones de 1680x1050 pixeles.

El producto de Asus destaca sobre su competencia directa como la 6790 de AMD, con la que la hemos comparado, gracias a que ofrece un par de ventajas como el sistema de enfriamiento DirectCU que mantiene nuestra GPU a temperaturas excelentes sobre todo con overclocking , (recordad que se pierde la garantía) y también unos niveles de ruido muy bajos para aquellos preocupados por esta cuestión, de igual manera Asus también ha implementado componentes electrónicos de mayor calidad para garantizarnos una calidad de producto sin igual.

Sobre el rendimiento, la *Asus GTX 550 Ti* triunfa en los test por el hecho de incluir overclock de fabrica y, si nos animamos a subir sus valores con un mayor overclock manual, el producto nos ofrece un margen de ganancia de rendimiento todavía más interesante lo cual nos da la satisfacción de no tener que gastar más dinero para obtener más FPS. Este producto lo consideramos excelente para resoluciones de 1680x1050 siendo este su principal punto fuerte.

Si además tenemos en cuenta que viene completamente preparada para SLI, un par de *Asus GTX 550 Ti* pueden dar un resultado más que satisfactorio a aquellos usuarios que quieran optar por esta solución dual. Eso sí, tened en cuenta que no todos los juegos funcionan correctamente con estas configuraciones.

La *Asus GTX 550 Ti*, es una opción que por un precio ajustado, ofrece muchos beneficios en comparación con las versiones de referencia tales como rendimiento adicional, sistema de enfriamiento mejorado y la garantía de adquirir un producto de excelente calidad.



"La mejor opción gráfica para presupuestos modestos y ajustados"

La ficha

- **Nombre:** Asus GeForce GTX 550 Ti.
- **GPU:** nVidia GF116.
- **Reloj:** 975 Mhz.
- **Shaders:** 192
- **ROPS:** 24
- **Ancho de banda del BUS:** 192 bit.
- **Vel. Core:** 900 Mhz.
- **Memoria:** 1.024 DDR5.
- **Reloj Memoria:** 1.026 Mhz.



Por Duardo

EQUIPOS Y MÁS

Este mes, hardware y gadgets de gaming. Pues sí, os proponemos una opción potente y económica con la Asus GTX 550 Ti y qué opción 3D de salón podéis elegir para vuestras consolas.

¿SABÍAS QUÉ LA NUEVA ASUS GTX550...

...dispone de un sistema DirectCU que amplía hasta un 20% la efectividad del refrigerador de la configuración de rerferencia ?

...permite superar el overclock de serie con el software Voltage Tweak de Asus, que asegura un 50% de mayor rendimiento?

Nota final

UNA OPCIÓN PARA inversiones modestas y hasta 1680x1050 de resolución, o sea, si vuestro monitor es de 21 pulgadas.

8.0

MONITORES 3D SAMSUNG

SAMSUNG RENUEVA SU GAMA DE MONITORES 3D

Nuevas característcas, calidad y acabados pero, sobre todo, peanas Central Station con posibilidades de conexión exclusivas.

Web: www.samsung.es **Precio:** No definido

Por poner un ejemplo, la serie 7, con tecnología LED y disponible en 23 y 27 pulgadas, tiene una resolución Full HD 1920x1080 y una reproducción en 3D para que los contenidos digitales como juegos, películas, fotografías y vídeos se aprecien con la máxima precisión posible . Estos modelos pueden convertir de forma automática imágenes de 2D en 3D en tiempo real y viceversa.

Los monitores de las series 5 y 7 son los primeros modelos Central Station: se trata de pantallas que incluyen una peana con múltiples opciones de entrada y salida para facilitar la conexión de una serie de dispositivos como teclados, ratones, MP3, etc. Además, la Serie 7 cuenta con una opción de detección inalámbrica automática vía Wi-Fi, brindando una conexión sin cables hasta un máximo de 1,5 metros. Una de las mejores opciones para incorporar el 3D a nuestro salón y, por supuesto, a nuestras consolas.



RAZER GOLIATHUS

ALFOMBRILLA DE LUJO PARA JUGAR CON TODAS LAS CARTAS

Se trata de tres modelos de la serie Goliathus, de tacto suave y con distintas sensibilidades para personalizar nuestra experiencia de juego.

Web: store.razerzone.com **Precio:** 34,99€

Desde la básica Control hasta la Speed, pasando por una peculiar Extended, con un formato más que panorámico, Zotac nos sorprende con una la gama Goliathus de alfombrillas.

Sus características globales incluyen texturizado suave para evitar fricciones innecesarias, control de detección del píxel, base engomada para mejor sujeción y distintos tamaños entre 270mm x 215mm para la pequeña, 355mm x 254mm para la Estándar y 920mm x 294mm para la versión Desktop Lenght.

Todas ellas presentan 3 mm de grosor y se diferencian, sobre todo, en la textura de la Speed, que facilita precisamente los movimientos más rápidos.

Existe una versión exclusiva tematizada con *Dragon Age II*, para quien guste.



FLASHES

Razer Switchblade

ACUERDO CON CHINA

Preparando ya el lanzamiento espectacular del miniPC Swithcblade, Razer firma un acuerdo con Tancent e Intel en China. En este caso, se trata de un acuerdo de 'partnership' para optimizar las conexiones de red y apoyar, así, el juego online, utilizando el Razer Switchblade como bandera de esta revolución del 'gaming' online en el país asiático.



Soyntec Voizze

ALTAVOCES MUY COOL

Por los nombres podríamos estar hablando de los cócteles más exclusivos del momento, sin embargo y sin dejar de lado la excepcionalidad, de lo que en realidad se trata es de los nuevos Voizze 150: la nueva y colorista serie de altavoces 2.0 de Soyntec. Más allá de los llamativos colores y del cuidado diseño, la línea de altavoces 2.0 ofrece disfrutar de la mejor música a través de un sonido estéreo 3D, nítido y equilibrado.r sus 11 teclas al ratón y teclado y viceversa. Su precio: **9,90€**



Comunidad

Xbox 360 / PS3

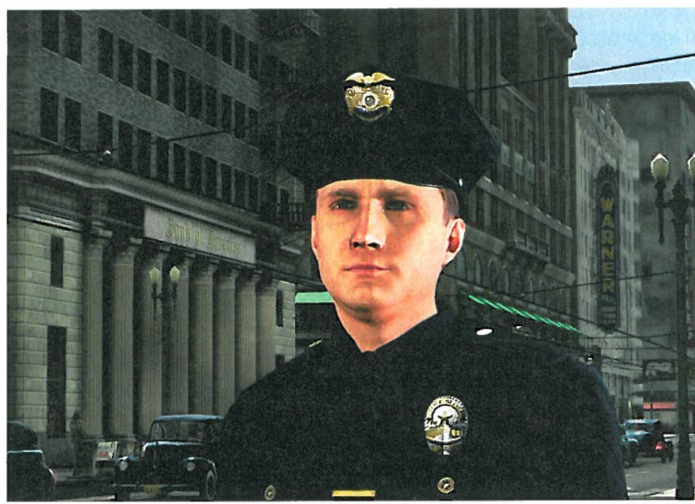
L. A. Noire

1 Aninimo Doust
Mail

Estimado Marca Player, quiero empezar diciendo que me encanta vuestra revista y que la compro cada mes. Lo segundo, es, para mi, una pregunta muy importante. Como ya habréis jugado al nuevo título de Rockstar *L.A. Noire*, quería preguntaros si en este juego, también podrás irte libremente por la ciudad en un alboroto matando a quién quieras. Esta pregunta es muy importante para mí y decidirá si me lo compro o no, entonces, por favor, responderme.

Respuesta:
Hola, siempre es un placer contestar vuestras preguntas, y más si se trata de un lector incondicional como tu. Respecto a tu duda sobre *L.A.Noire*, tenemos una pequeña mala noticia que darte. Como has podido leer en el análisis de apertura en este mismo número, estamos ante un título de lo más peculiar. Somos un policía de los buenos, de aquellos que se dedican en exclusiva a perseguir a los malos. Por tanto, realizar el mal no es una buena opción en el juego de Rockstar. Sí que te confirmamos que habrá momentos en los que podrás explorar la ciudad a tus anchas, resolviendo casos que aparezcan de manera espontánea. Pero se trata de un pequeño extra que se aleja del núcleo del juego, la investigación concienzuda de escenarios y la severidad en los interrogatorios. Aun con esas te recomendamos encarecidamente que pruebes *L.A. Noire* antes de descartarlo, pues se trata de un juegazo.

EN L.A. NOIRE SEREMOS UN POLI DE LOS BUENOS, DE ESOS QUE SE DEDICAN A PERSEGUIR A LOS MALOS



EL JUGADOR DEL MES



THE AMERICANJAP

Y llega ya el veranito. El momento perfecto para rejugar todos esos títulos que nos han quitado el sueño durante tantas y tantas semanas. Pero hasta que el calor apriete hemos intentado seguir aprovechando al máximo las posibilidades de nuestra consola, este mes con *Portal 2* y su fantástico modo multijugador. El jugador con el que más 'feeling' hemos tenido ha sido *The Americanjap*, que además tiene el honor de ser el primer no español en conseguir este pequeño galardón. ¡Enhorabuena, amigo americano!





PC/MAC

2 Antonio García Mateo
e-mail

Hola amigos. Quiero saber si puedo hacer correr *Crysis 2* y *Portal 2* al máximo o por lo menos jugarlo a una resolución buena-normal (no quiero un desastre de texturas, quiero disfrutarlo). Mi equipo es este: Intel Core 2 - 2.13 GHz, 2 GB de RAM, Gráfica: Radeon HD 5770. También me gustaría saber, si no puedo correrlo qué mejoras tendría que hacerle a mi PC y cuánto me costaría.
PD: No sé si he dado datos suficientes así que digo que he jugado a estos juegos con una calidad bastante buena: *Far Cry 2*, *Crysis* y *Crysis Warehead*, *Assasins Creed 1* y *2*, *Bioshock*, *Prototype*, *CoDMW2* , *Resident Evil 5* y *Mass Effect 2*.
¡Muchas gracias! Seguid así, sois muy buenos!

Respuesta:
Saludos, Antonio. No te preocupes en absoluto, porque tienes equipo de sobra para mover ambos títulos a una resolución normal. Como sabrás, *Crysis 2* está en Directx9 y *Portal 2* lleva motor Source, que no es muy exigente. En cuanto a tu equipo, nos parece fabuloso y, sobre todo, con una buena gráfica, así que mantenlo. De aquí a un tiempo, un aumento de RAM a 4Gb por menos de 100 euros te dará muchas alegrías.
Jugar en PC al final no resulta tan caro y las alegrías que nos da merecen muchísimo la pena..

3 Javier Bedmar Pérez
e-mail

Hola, os quería enviar los componentes de mi PC:
Tengo un procesador Intel i7 980x, una gráfica en sli nVidia GTX 560, placa base Asus p6x58d premium, placa de sonido Creative Fatality y memoria ram Kingston hiperx 1600 ddr3 3x2gb.
Bueno creo que esto es lo más importante. Por supuesto le acompañan un gran chasis y su ventilación. Este PC me encanta: es una autentica maquina, realmente potente y versátil y, por supuesto, en

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC, Sony, 360 o Nintendo**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.

POWERED BY



años no habrá juego que se le resista. Un saludo a Marca Player y a todos sus lectores.

Respuesta:
Saludos, Javier. No nos comentas si la configuración es tuya, aunque seguro que sí. Nos parece un equipo fabulosamente bien equilibrado, a destacar ese procesador 980x con el multiplicador desbloqueado que es la joya de la corona. No nos comentas a cuánto lo tienes subido ni que 'cooler' tienes instalado, pero seguro que lo tienes por encima de 4Ghz.
La opción del SLI de dos GTX560 nos parece un gran acierto por tu parte porque tienes equipo para rato y no es la locura de meterse en una GTX 590. Muy buena elección, aunque no nos dices a qué resolución juegas.
Las memorias son muy buenas y si solo vas a jugar, con 6 GB vas que chutas. ¡Gracias por compartir con los lectores un equipo así!

Multiplataforma

4 Oier, Gipuzkoa
e-mail

Hola Marca Player. Esta semana santa he jugado en mi vieja Dreamcast a juegazos como *Head Hunter, Unreal Tournament* y *Sega Rally 2* . Mi pregunta es la siguiente, ¿Por qué consolas recientes como Wii no superan ni de lejos los gráficos de Dreamcast ?

Respuesta:
Hola querido Oier. Has de saber que entre los miembros de la redacción hay unos cuantos fanáticos de la última consola de Sega, por lo que se puede decir que estás entre amigos. Respecto a lo que nos comentas, es una realidad un tanto dura. El potencial de Wii es comparable al de Gamecube (quizá algo superior). Esto la deja claramente como una consola más potente que Dreamcast. Sin embargo, la calidad final de los juegos depende en gran medida del interés y las ganas de las diferentes desarrolladoras por explotar al máximo sus posibilidades tecnológicas.
En Wii muchas compañías han encontrado un filón con los jugadores no habituales, que no prestan atención a las virtudes gráficas de sus títulos. De ahí el, por desgracia, mal aspecto de muchos de sus juegos. Si pensamos en los mejores lanzamientos de esta consola nos salen un buen puñado de títulos que serían imposibles en Dreamcast. Puede valernos con *Mario Galaxy, Metroid* o el próximo *Zelda: Skyward Sword*.

Playstation

5 Juan Carlos Villarejo Pérez
e-mail

Hola, soy un asiduo usuario de productos de Sony, especialmente de sus consolas. Os escribo para quejarme del servicio técnico de esta casa, que solo ofrece una garantía de un año para PS3. Además, no se hace cargo de los daños producidos por el uso que considero de material de baja calidad para soldar los procesadores (lo que llaman luz amarilla). Pero lo peor me ocurrió a finales de abril. Cuando actualizaba la consola se colgó el sistema, se ha perdido toda la información y el sistema de mi consola. Según tengo entendido no se puede recuperar.
Al año y un mes de comprar la PS3 60G se me rompió el lector, me costó 190 €. Desde el Servicio Técnico me dijeron que no me lo arreglaban. Casi dos años después se ha averiado de nuevo, con la "luz amarilla", que me ha costado otros 180 € arreglar. Y para colmo ahora estamos con la desconexión del online de la consola. Desde luego, estoy muy disgustado con Sony.

La pregunta del mes

"hansun" nos hace un par de preguntas interesantes este mes:

hansun: Buenas tardes y felicidades por la revista. Me pareció leer que sacarían algún pack de juegos arcade en formato físico, algo así con *Limbo, Trials HD*, etc. ¿Se sabe algo?

Respuesta:
Desde el día 13 de Mayo ya está a la venta en formato físico un recopilatorio con *Trials, Limbo* y *Splosion Man* por un precio aproximado de 30 euros.

hansun: ¿Tenéis alguna información respecto a posibles secuelas de *Borderlands, Darksiders, Ninja Gaiden* o *Castlevania*? Son algunos de mis juegos favoritos de 360.

Respuesta:
Sobre futuras secuelas. La de *Darksiders* está casi terminada y es posible que la veamos a finales de año o a principios de 2012. *Castlevania* de momento recibirá dos expansiones (una ya disponible) que harán de puente con una segunda entrega, aún sin fecha de salida. Sobre *Borderlands 2* es más que segura su existencia, pero Gearbox está metida en la promoción del nuevo *Duke Nukem* y de momento no ha dado más detalles al respecto.
Sobre *Ninja Gaiden*, está confirmada su continuación.

accesoXbox.com

ENTRE LOS QUE PARTICIPEN en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Qué opináis de la caída de 500.000 usuarios de World of Warcraft?

Arnau Elric: Yo llevo jugando seis años, desde la beta, y la gente se acaba rayando. He pasado por 'guilds' y más 'guilds' y la gente a los dos años lo termina dejan. ¿Principales motivos? El que cueste mucha pasta jugar, estudios, trabajo y largos etc. Yo me compro abono anual que me cuesta muchísimo más barato que las cuotas mensuales.

Alberto Arocha Martos : Es normal que se acaben cansando... lo raro es que han tardado mucho.

Arnau Elric: Pero bueno, ahora muchos colegas míos y yo nos hemos pasado al *DC Universe Online*, y otros al *Rift* (juegazo por cierto).

Carles Sala: Yo dejé de jugar porque cuando salió la expansión *Lich King*, todo era demasiado fácil... He oído que con *Cataclysm* vuelve a ser tan difícil casi como cuando salió el primero hace seis años, pero el contenido que han añadido tampoco acaba de convencerme. Como para volver... He probado el *Rift* pero tampoco me termina de convencer. Creo que es lo mismo que el *WoW* pero mejorado. Y en cuanto al *DC*... si no conoces a nadie que juegue, es complicado engancharse.

Pablo Arenas López: Que Blizzard pierda 500.000 jugadores en sus 6 años no es preocupante pues lo que ha ganado en uno (cerca de 1.000.000) le sigue compensando. Supongo que como a todo imperio, le tocara su día...

Daniel Saldaña Pariente: El problema está en que acaba siendo repetitivo al menos eso creo yo.

Comunidad



Respuesta:
Hola Juan Carlos.
La verdad es que has tenido muy mala suerte, porque PS3, como hardware, es de muy buena calidad. Espero que los arreglos que has tenido que hacer surtan efecto y no tengas más problemas.
Esta carta la mandaste antes del fallo de seguridad de PSNetwork, pero supongo que ahora estrasás más cabreado aún. Esperemos que se solucione pronto porque todos estamos muy disgustados por lo que está pasando estas semanas, solo esperamos que con el tiempo esto se pueda solucionar pronto y no tengamos problemas con nuestros datos, especialmente los bancarios, y que "solo" se quede en que no hemos podido jugar online durante unas semanas. Nosotros te publicamos la carta para que en Sony la lean a ver si te pueden ayudar y tomar medidas si vuelves a tener otro problema.

6 Francisco José Alcalá Heredia
Facebook

Unas preguntillas que me tienen frito: ¿Cuánto tiempo le queda a esta generación de consolas? ¿Es *Crysis 2* (o mejor dicho el Cryengine 3) el motor a seguir en la siguiente generación o le quitará el puesto Unreal Engine 4? Muchas gracias

Respuesta:
Hola Francisco José. ¡Tus preguntas son muy difíciles! Respecto a la primera, aun no está claro. Dentro de pocos días, en el E3, Nintendo anunciará oficialmente cuál es la sucesora de Wii, y suponemos que llegará el año que viene, 2012. En cuanto a las de Xbox 360 y PS3, dependerá de muchos factores. Por ejemplo, cómo será esta nueva consola de Nintendo y si compite con ellas. Si el "Proyecto Café" o Wii 2 como se viene llamando busca quitarle jugadores a las otras dos no tardaremos en ver anuncios de nuevas consolas más de uno o dos años. Y en cuanto al lanzamiento, yo apostaría por, como pronto 2013, aunque nunca se sabe. Obviamente, todo esto son suposiciones nuestras, no hay absolutamente nada confirmado, ni pistas.
Y en cuanto a los motores gráficos... Es más difícil si cabe responderte. Es cierto que Crysis 2 es uno de los juegos con el motor gráfico más impresionante, pero por versatilidad, precio para las desarrolladoras y facilidad de desarrollo, Unreal Engine 3 sigue siendo el rey. Y las demos que se han visto de Unreal Engine 4 son impresionantes. En los próximos años habrá una dura batalla por ser el Engine más puntero.

7 Antonio Peinado
Facebook

¡Hola! Me compré en verano *Heavy Rain* y me encantó. ¿Sabéis si sacarán próximamente un juego del mismo estilo? Muchas gracias por contestar y felicidades por la revista.

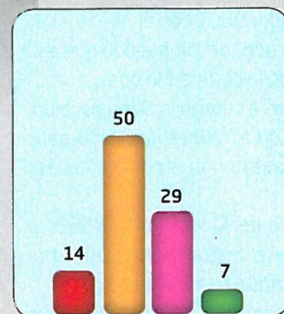
Respuesta:
Hola Antonio. Prueba *Farenheit*. Quantic Dreams, el estudio que ha hecho ambos juegos, está inmerso en otro proyecto, aunque aun no se sabe nada al respecto. Un buen juego con ciertas similitudes con *Heavy Rain* es *L.A. Noire*, ambos tienen influencias de las aventuras gráficas clásicas pero adaptadas a las mecánicas jugables actuales. Puedes leer su análisis en este mismo número (página 76).

La encuesta de accesoxbox.com

¿Te ha decepcionado Dragon Age II?

A) En absoluto. Es uno de los juegos del año (14%)
B) No, aunque sí es cierto que me esperaba más (50%)
C) Sí, pero tampoco está mal (29%)
D) Muchísimo. No es digno de la saga de BioWare (7%)

EL MES QUE VIENE:
¿Está a la altura L. A. Noire de las expectativas?
Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.



Sobre World of Warcraft



Por Aiolos: A mí *Cataclysm* no me motiva nada de nada. Entiendo que miren por los casuals, que les dan pasta, pero el juego no sería lo que es si no estuvieran esos fieles seguidores desde el principio.
A mí me dolía sobre manera pegarme horas y horas, jugando raids en ULDUAR por ejemplo durante dos meses, para ser de los primeros, y luego ver a un recién 80 con equipo de ULDUAR, pues sinceramente nos quitaba a todos ganas de jugar...
Creo que deberían darse cuenta que su ciclo acabó y centrarse en cosas nuevas, que seguro que lo harán bien. Porque el mayor problema reside no en el *WoW* y los MMOs, sino en que mientras el *WOW* siga, hace mucho daño a otros MMOs que no acaban de despegar porque siempre está el todopoderoso *WoW* dando mal. Ojo, yo he sido 'wowero' muchos años y además alguno en plan hardcore, lo adoro; y lo que pase allí: amigos que encontré y conseguí. Pero ahora ya fuera de todo eso, tengo una perspectiva diferente.

El busca logros

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos en todas las plataformas.



Juega al escondite- 10G/Bronce
Para obtenerlo tienes que descubrir al Kombatiente oculto 2 en la Escalera arcade y lucha contra él.





Campeón de GT3- 50G/ Oro
Derrota a Patrick Soderlund y gana el Campeonato de Europa FIA GT3.





Mamá gallina- 20G/Bronce
Llévale al menos 10 pollitos a la vez a su madre en el minijuego 'Consigue los huevos'.





Nintendo

8 **Javier Morales**
email

Me gustaría saber si existe algún juego de la franquicia *Guitar Hero* que haya salido para 3DS o si existen planes para que salga. Si es así, ¿cómo se jugaría?
Y otra pregunta, cuando se anunció la 3DS se dijo que reproduciría películas en 3D, pero aún no he visto nada de eso, entonces ¿La Nintendo 3DS puede reproducir películas?

Respuesta:
Hola Javier, lamentablemente *Guitar Hero* está muy lejos de salir en 3DS. A no ser que la franquicia de Activision tenga una resurrección zombi en el próximo E3, parece que los juegos musicales van a estar KO por una temporada. La saturación a la que se sometió el mercado con múltiples juegos de *Guitar Hero, Band Hero, DJ Hero, Rock Band*, etcétera ha hecho que el público reniegue y las últimas versiones fueron un auténtico fiasco. Se llegó a anunciar un *DJ Hero* de 3DS, pero con la cancelación de la franquicia este también ha desaparecido de las listas de lanzamientos y eso que llegamos a ver algunas pantallas y vídeos del juego moviéndose. No sé si decirte que es una lástima o que es una buena oportunidad para que la saga se recupere y vuelva a plantearse como el juego de mímica musical divertido que fue en el origen.
Si eres usuario de DS (de la original o la Lite), una recomendación es el Guitar Hero On Tour que venía con un dispositivo que se conectaba a la ranura de los cartuchos de GameBoy



de las antiguas DS. Consistía en una botonera y permitía jugar de la misma forma que los juegos 'grandes', o casi. Ahora deben casi regalarlo en las tiendas de videojuegos.
Sobre las películas tengo una noticia buena y otra mala para ti. Primero la buena. La Nintendo 3DS, como su antecesora, puede reproducir vídeo en su pantalla (se utiliza normalmente la superior para esto en los juegos) y de hecho la 3DS tiene un formato panorámico adaptado al vídeo convencional. No solo eso, sino que hay una segunda parte para la noticia buena y es que sí puede reproducir vídeo en 3D sin gafas (nosotros ya hemos tenido la oportunidad de ver algún fragmento de películas creadas en 3D y el resultado es fantástico). Ahora vienen las malas noticias. Ni hay ninguna película lanzada, ni hay grandes noticias sobre el catálogo con el que puede llegar a contar la consola. Se ha anunciado algún acuerdo de colaboración con productoras y cadenas de televisión que emiten en 3D, pero no hay nada palpable así que, por el momento, hay que conformarse con las escenas de algunos de los juegos que ya han salido. Te recomiendo no perderte la gran cantidad de contenido de vídeo en 3D de *DOA Dimensions*, ¡es espectacular!

A NO SER QUE GUITAR HERO TENGA UNA RESURRECCIÓN ZOMBIE EN EL E3, NO VEREMOS JUEGOS NUEVOS EN UN TIEMPO

9 **Santi**
e-mail

Hola amigos de Marca Player, tengo averiada mi consola Nintendo DSi y ya no está en garantía. ¿Dónde puedo llevarla a reparar y cuánto tiempo estaré sin ella? Un saludo
.

Respuesta:
Hola Santi, la verdad es que nos faltan algunos datos para poder contestar del todo a tu pregunta. En cuanto a lo de a dónde llevarla, yo lo tendría claro y la llevaría al servicio de reparación de la propia Nintendo. Es probable que en muchas tiendas de barrio sepan arreglarla, pero Nintendo ofrece garantía sobre la reparación que es también muy importante. Haz una cosa, llama al S.A.C. (Servicio de

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Cuáles deberían ser las compensaciones de Sony por la caída de PSN? ¿Alguno valoráis cambiar a otra plataforma?

Mario Escobar Garcia: Yo ya me cambié a la Xbox 360. Lamentable lo de Sony

Jesús Lanzo Pascual: Es lamentable y espero más que lo activen para jugar ya que una compensación...

Victor Manuel Medina Hernanz: El doble del tiempo de duración de la caída de servicio con acceso a PSN Plus. A la gente con suscripciones a juegos Online (como el *DC Universe Online* suyo) deberían de dar el doble de tiempo de la suscripción contratada de manera gratuita. Una pieza de Merchandising Sony para todos los usuarios de PSN. Asegurarse de que no vuelva a suceder.

Alberto Carrillo Ruiz: Lo de Sony es lamentable y ya es hora de que trate a los usuarios como realmente merecemos, que parece que se les olvida que nosotros (los usuarios) somos los que les damos de comer. La compensación debería ser mínimo 50 euros para gastar en PSN en lo que cada uno quiera.

Anya Silva: No hay compensación que valga el tremendo fallo de seguridad que ha cometido Sony y el no haber invertido un solo céntimo para ello, yo que mido y cuido con recelo por mi privacidad, estoy apuntada en la lista Robinson, no tengo mis datos en ninguna guía y no autorizo jamas a terceros, buena me la hizo Sony, ahora mis datos tanto por SOE como por PSN andan en manos de vete a saber quien para fines dudosos, no hay "chantaje" que me valga, no pienso reclamar ni los dos juegos, ni el mes de PSN+ , ni el mes de *DCU*, no me vendo por tan poco.

Comunidad

Atención al Consumidor) de Nintendo, el teléfono es el 902 11 70 45 allí te preguntarán qué le pasa a la consola. Les explicas y como la consola no está en garantía te darán un presupuesto de lo que va a costar arreglarla. Si estás conforme con él lo puedes aceptar y pasarán a recoger la consola (quizá te pidan que la envíes) y, dependiendo de lo que le ocurra a la consola (batería, píxeles de la pantalla, botonera,...) el plazo de entrega será uno u otro. Sí que es cierto que suelen hacerse de rogar y tardan en las reparaciones, pero la mejor respuesta té la va a dar Nintendo de todas todas.

Xbox 360

10 **Ismael Quelal**
email

Hola. Me llamo Ismael y quisiera saber como se conecta un router WiFi a la Xbox 360. Espero que sigáis teniendo éxito con esta revista. Gracias.

Respuesta:
Querido lector, para conectar el router a tu consola mediante la señal Wi-fi tienes que tener primeramente en cuenta el modelo de consola que tienes. Si es una Xbox 360 original tendrás que adquirir el adaptador Wi-fi que se vende por separado. Podrás encontrarlo en cualquier comercio especializado en videojuegos. En cambio, si posees una Xbox 360 slim el adaptador está integrado en la consola. Una vez tengas el equipo el proceso es de lo más simple, y se limitaría a pulsar el botón del dashboard que reza 'conectar a Xbox Live' y seguir las instrucciones en las sucesivas pantallas de ayuda. Debes conocer el nombre de tu red Wi-fi y la contraseña de red que puedes encontrar en la pegatina de la parte inferior de tu router. Con los datos que nos has dado esto es lo más que te podemos decir. Si sigues teniendo problemas no dudes en volver a contactar con nosotros, ya sea por email o a través de nuestra página de Facebook.

Móviles

11 **Alberto Torres**
e-mail

Hola Marca Player. Me encanta jugar a títulos de móviles en general, creo que son de lo mejorcito que hay ahora, algo diferente a las grandes consolas. Uno de mis juegos preferidos es *Angry Birds* y, aunque al final es bastante difícil, he conseguido pasármelo entero. ¿Conocéis algún juego de ese estilo más para mi iPod Touch? ¡Muchas Gracias!

Respuesta:
Hola Alberto. Como bien dices, los juegos para móviles y en especial los que puedes descargar en la AppStore son de lo más fresco que hay ahora en el mundo de los videojuegos. Tengo buenas noticias que darte. Existen dos *Angry Birds* más: *Seasons*, que se actualiza en fechas señaladas -Navidad, Día de San Patricio- y que tiene los niveles más rocambolescos que te puedas imaginar y *Angry Birds Río*, que salió después del lanzamiento de la película 'Río' (la del loro) y que trae cambios. Ahora no matas cerdos, sino que rompes jaulas en las que hay otros pájaros, matas motos... Se actualiza una vez al mes. Ambos juegos cuestan, como *Angry Birds*, 0,79 € y son tan buenos o más que el primero. ¡Ah! Y hay otro juego muy del estilo: *Pirates vs. Ninjas vs. Zombies vs Pandas*. Por 0,79 € también.



Comunidad 3DS Marca Player

Nosotros publicamos nuestro código y tú nos mandas el tuyo para que sea publicado y podamos hacer una gran comunidad de jugadores de 3DS. Si tu no me agregas, yo no puedo jugar contigo.

Código de Marca Player:
CHEMITA: 5412-9859-0314
Juega Actualmente a: Steel Diver



Usuario del mes:
ViR-ViR: 0774-4236-2215
Juega a: Nintendogs + Cats
Gorro en rescate Mii: Cabeza de Bowser



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Por dónde creéis que van a ir los tiros del Proyecto Café?

Òscar Treminio Gómez: Mandos compatibles con los juegos de Wii, mando con pantalla led con usos tipo mapa del juego, posición de los enemigos, etcétera. Y juegos casual y hardcore. Toca a esperar al E3 para saber mucho más, pero espero que nos sorprendan.

Patricio Antonio Aránguiz Morales: Si la Wii apuntaba a un juego más familiar e infantil, creo que para Nintendo sería un retroceso entrar a competir con PS3 por ejemplo, ya que se estaría enfocando en un segmento mucho mayor.

Victor Manuel Medina Hernanz: «TERA», creo que por fin se han dado cuenta que la diversión no está reñida con la calidad gráfica, y van a poner una tarjeta gráfica de 1 Tera, para que por fin las imágenes se vean con calidad. «Proyecto Cafe-Tera».

Arale Cristina Cabo: Seguirán en su línea, como siempre, pero con mejores graficos. Y otra vez *Mario, Donkey, Animal Crossing* y lo que haga falta (pero que sea por fin con gráficos de calidad).

David Vázquez: ¿Será un descafeinado? No tengo mucha ilusión, porque lo único que hacen es acelerar el tiempo de vida de todas las consolas.

Inés Barriocanal: Quizás apliquen su tecnología 3D sin gafas... ¡una N3DS gigante! Bueno, al menos hagan lo que hagan seguro que nos sorprenden!!

Francisco Jose Alcalá Heredia: Mejora gráfica para la próxima generación y mejora sustancial de la conectividad de la consola, una consola más preparada para la generación posterior.

DE LOS CREADORES DE
PARANORMAL ACTIVITY
Y SAW

INSIDIOUS

NO ES LA CASA LA QUE ESTÁ ENCANTADA

ALLIANCE FILMS IM GLOBAL HAUNTED MOVIES JAMES WAN "INSIDIOUS" PATRICK WILSON ROSE BYRNE LIN SHAYE
LEIGH WHANNELL BARBARA HERSHEY ANNE McCARTHY KELLIE GESELL JOSEPH BISHARA KRISTIN M. BURKE
JAMES WAN KIRK MORRI AARON SIMS JOHN R. LEONETTI DAVID M. BREWER
AARON SIMS JOHN R. LEONETTI BRIAN KAVANAUGH-JONES JASON BLUM STEVEN SCHNEIDER OREN PELI
LEIGH WHANNELL JAMES WAN






















ESTRENO 10 JUNIO

> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	69,95	9.5
2	Little Big Planet	19,95	9.5
3	Ratchet & Clank: A	29,95	---
4	R&C: Atrapados...	69,95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	71,99	9.3
2	F1 2010	60,99	9.3
3	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0
4	Motorstorm: Ap...	69,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	29,95	9.6
2	Tekken 6	39,95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	60,95	9.3
4	SSFIV	39,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	59,95	9.5
2	Fallout NV	49,95	9.5
3	Final Fantasy XIII	69,90	9.4
4	Oblivion: Elder...	26,90	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	40,95	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	Killzone 3	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Fight Night Cha...	69,95	9.0
4	Skate 3	69,95	9.0

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	14,95	9.2
4	Blade Kitten	14,95	9.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R	29,95	9.8
2	Uncharted 2	29,95	9.7
3	AC: La Hermandad	39,95	9.7
4	**L.A. Noire**	65,99	9.5

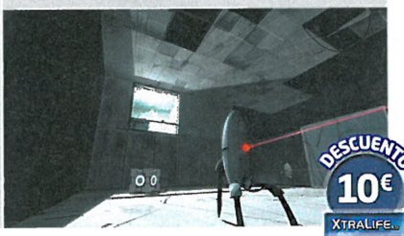
EL EXPERTO RECOMIENDA



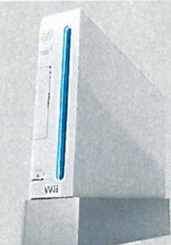
D. Navarro
PLAYSTATION 3

Portal 2

REGRESA EL ORIGINAL FPS que nos plantea una hábil sucesión de puzzles que deben ser resueltos mediante la creación de portales para viajar de una estancia a otra.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44,95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	49,95	9.5
4	New Super Mario	49,95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	Zelda: Twilight...	59,95	---
3	FF Chocobo's Dun	36,95	8.2
4	Marvel: Ultimate A.	59,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	39,95	9.5
2	MW Reflex Ed	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	50,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Pictionary	29,95	7.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More...2	39,95	9.0
2	Red Steel 2	49,95	9.0
3	S.H Shattered M.	39,95	8.9
4	Metroid: Other M	50,99	8.4

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
WII

The Conduit 2

VIAJA A LOS MÁS RECÓNDITOS lugares de la Tierra para poner fin a la guerra. Usa el mayor arsenal armamentístico jamás visto y elimina de la faz de la Tierra a los alienígenas.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	de Blob 2: The U...	50,95	8.5

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	F1 2010	60,95	9.3
3	Burnout Paradise	19,95	---
4	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	29,95	9.6
2	Tekken 6	39,95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	60,95	9.3
4	SSF IV	39,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Fallout NV	49,95	9.5
3	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
4	Oblivion: Elder...	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev.	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Halo Reach	64,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Fight Night Cha...	69,95	9.0
4	Skate 3	69,95	9.0

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R	29,95	9.8
2	AC: La Hermandad	39,95	9.7
3	GTA IV	29,95	---
4	**L.A. Noire**	65,99	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
XBOX 360

SBK 2011

DESPUÉS DEL REVOLUCIONARIO y aclamado SBK X. Llega otra obra maestra de las carreras de superbikes. Probablemente, el juego de carreras de motos definitivo.



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	**Patapon 3**	29,95	8.3
4	Locoroco 2	29,95	8.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	Split/Second	39,95	9.0
4	F1 2009	39,95	8.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Dissidia 012: FF	40,95	8.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	**Persona 3**	45,99	9.0
3	Tactics Ogre: Let...	40,95	9.0
4	Invizimals	39,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	40,95	9.0
2	Endwar	29,95	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L	29,95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow.	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	39,95	9.5
2	God of War: GE	29,95	9.5
3	The 3rd Birthday	39,95	9.4
4	GTA Vice City Stor.	19,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



D. Navarro
PSP

LEGO Piratas del Caribe

BASADO EN EL MUNDO DE LA película homónima. Juega como cualquiera de los 70 personajes diferentes a través de los 20 niveles, mientras combates con un amigo en el modo cooperativo.



DESCUENTO 10€ XTRALIFE

NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S.Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	de Blob 2: The U...	34,95	8.5
4	Lego STW III	37,95	8.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	39,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete...	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Alicia en el País...	39,95	8.7

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
NDS

Thor: Dios del Trueno

EXPERIMENTA LA ESPECTACULAR, épica y original aventura de Thor en su primer juego en solitario mientras lucha a través de numerosos mundos de la mitología nórdica.



DESCUENTO 10€ XTRALIFE

NINTENDO 3DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. Monkey Ball	49,95	6.8
2	Raving Rabbids	45,95	6.5
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	PilotWings Resort	45,99	8.2
2	Ridge Racer 3D	45,99	7.7
3	**Steel Diver**	45,95	7.1
4	------	--,--	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	**DOA Dimensions**	45,95	9.2
2	SSFIV: 3D Editi...	45,95	9.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Ninten... +Cats	45,95	8.1
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2011 3D	40,95	7.0
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	**Puzzle Bobble U...**	40,99	6.0
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Lego STW III	50,95	7.0
2	Dinasty Warriors	51,90	5.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
3DS

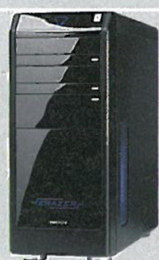
SSFIV: 3D Edition

STREET FIGHTER HACE SU transición a 3DS manteniéndose fiel al original aunque con algunas novedades como esa especie de manager de lucha. Nuevo y viejo a la vez.



DESCUENTO 10€ XTRALIFE

PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	34,95	9.5
2	WoW: Lich King	34,95	9.5
3	Aion	49,95	9.2
4	Warhammer Online	29,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	9,95	8.8
4	Shift 2: Unleas...	49,95	8.7

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Sam & Max	29,95	8.3
2	Sherlock Holmes	19,95	8.2
3	Dracula Origin	9,95	8.0
4	Mistery Chronicle	29,95	7.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	Fallout New Vegas	50,95	9.5
3	Dragon Age	49,95	9.4
4	Fallout 3: GoY Ed.	49,95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	60,99	9.9
2	Warhammer 40K	49,95	9.3
3	Empire Total War	49,95	9.3
4	Men of War: A.S.	19,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,99	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	49,95	9.3
4	Arma II: OA	29,95	9.3

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-,-
3	Crazy Machines 2	9,95	-,-
4	Line Rider Freest	19,95	-,-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	AC: La Hermandad	49,95	9.5
4	Dead Space	19,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'
PC

Portal 2

Sin duda, el lanzamiento más importante para PC de los últimos meses. Jugabilidad endiablada, originalidad y un cooperativo de lujo que da mucho juego.



DESCUENTO 10€ XTRALIFE

ENTRADAS PLATINUM

PS3,360,PC
Mafia II



MAYO
29,99 | 14,99 €

Asciende como Vito junto a Joe en el escalafón de la mafia mientras ganas riqueza y respeto entre los de tu categoria.

PS3,360
CS: Lords of Shadow



MAYO
29,99 €

Recorre como Gabriel un mundo destrozado y pon fin a la tiranía de los malvados utilizando tus poderes para devolver el equilibrio al mundo.

Wii
RE: The Dark Side Chronicles



MAYO
29,99 €

Una experiencia basada en la segunda parte, pero más terrorífica que nunca y con una cámara y manejo más realista.

PS3
Killzone 3 (ED. Coleccionista)



MAYO
39,99 €

Ponte en la piel de las Fuerzas ISA y lucha por la supervivencia contra el crecimiento de la maquinaria bélica de los Helghast.

MARCA player

XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.

Plataforma	Juego	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PS3	SBK 2011	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*SSBK11*
XBOX 360	SBK 2011	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*XSBK11*
PS3	LEGO Pirates of the Caribbean	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*SLEGPIR*
Wii	LEGO Pirates of the Caribbean	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*WILEGPIR*
PS3	Portal 2	~~65,99€~~	59,95€	49,95€	XLMARCA*SPORT2*
XBOX 360	Portal 2	~~65,99€~~	59,95€	49,95€	XLMARCA*XPORT2*
PC	Portal 2	~~50,99€~~	44,95€	34,95€	XLMARCA*PPORT2*
Wii	Conduit 2	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*WICOND2*
PS3	Special Forces	~~71,99€~~	64,95€	54,95€	XLMARCA*SSOCSF*
PS3	Operation Flashpoint: Red River	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*SOPFRR*
XBOX 360	Operation Flashpoint: Red River	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*XOPFRR*
PS3	Thor	~~60,99€~~	53,95€	43,95€	XLMARCA*STHOR*
XBOX 360	Thor	~~60,99€~~	53,95€	43,95€	XLMARCA*XTHOR*
Wii	Thor	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*WITHOR*

Con traje exclusivo*

Colgante chapas de regalo*

Cómo usar tus códigos descuento



1. Entra en la tienda *www.xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.
2. Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.
3. Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias ** Válido para versiones de la DSI XL amarilla/verde/azul ***Bundles de guitarra

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de junio de 2011.

En el próximo número de MarcaMotor

GRATIS GAFAS DE SOL

GP Racing

¡LENTES POLARIZADAS!
PROTECCIÓN UV (FILTRO UV400)
FUNDA A JUEGO INCLUÍDA

HAY **3** MODELOS
¡ELIGE EL TUYO!



A PARTIR DEL 21 DE JUNIO EN TU QUIOSCO

¡No te quedes sin ellas!



MARCA motor

COMPARTIMOS TU PASIÓN

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3™

Te contamos todos los secretos del E3

17 de Junio, 2011

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas
inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.